182 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • MOBILE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

EMPIRE: TOTAL WAR
ONWAARSCHIJNLIJK WREED

GTA CHINATOWN WARS
HEEL LIBERTY CITY IN JE ZAK

SKATE 2
BETER DAN HET ORIGINEEL

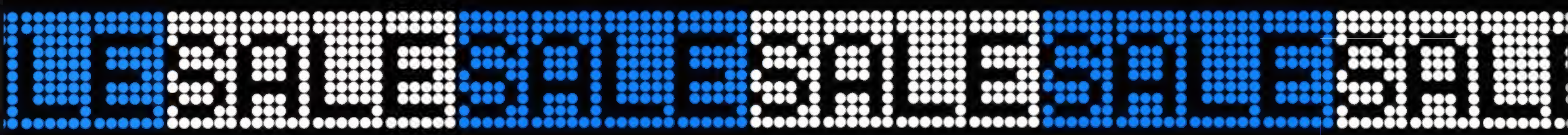
HALO WARS
EINDELIJK GESPEELD!

UNCHARTED 2
AMONG THIEVES

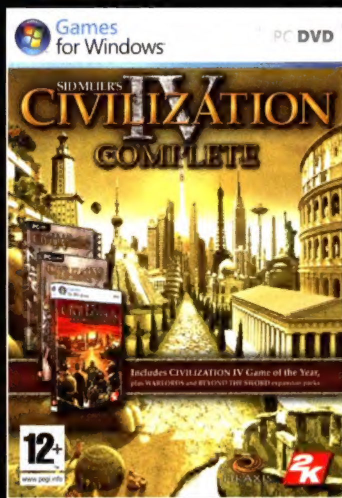
WWW.PU.NL
FEB.2009
€ 3,85

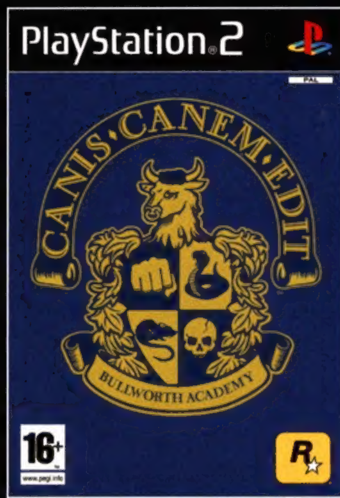
PLUS: DE MINIONS ZIJN TERUG IN OVERLORD II • WOLVERINE IS EEN BEETJE HEEL ERG BOOS • ATARI'S COMEBACK! • SPELLBORN: ORIGINEEL, GESLAAGD ÉN NEDERLANDS • TRACKMANIA: EINDELIJK WEER EENS EEN TOFFE RACEGAME OP DE DS • 50 CENT: BLOOD ON THE SAND IS GEARS OF WAR MET EEN NEGER • VIN DIESEL LAAT HET ASFALT SMEULEN IN WHEELMAN • TIJDLOOS VERMAAK IN CHRONO TRIGGER • SAINTS ROW 2 • FUEL GEEFT DE RACELIEFHEBBER KLEUR OP DE WANGEN • DE DIEPTE IN MET GALACTIC CIVILIZATIONS II • SONIC UNLEASHED IS DIERENMISHANDELING • BUZZ BRAIN BENDER • PRINCE OF PERSIA: THE FALLEN KING • POKÉMON RANGER: SHADOWS OF ALMIA • THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST • FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON • ELF TOFFE GAMES VOOR JE iPOD & iPHONE • EN VEEL MEER...

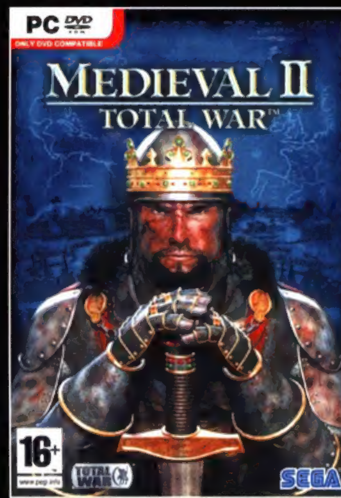
HUB UITGEVERS
00902











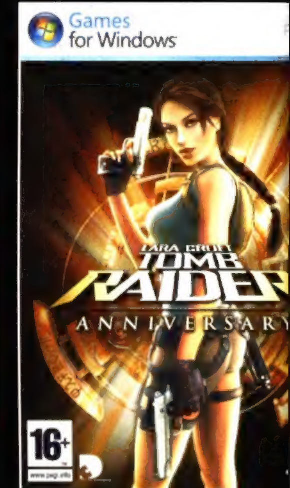




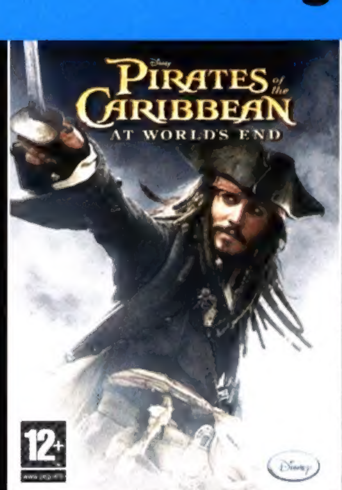
2 voor 15⁰⁰

all games are yource

















free record shop



UITGESPEELD?

Je ziet ze plotseling sjokken in hun trainingspak, hoort ze ineens klagen over de stank die uit de rookruimte komt (waar ze vroeger stamgast waren) of ze blijven opeens weg bij de wekelijkse vette bek lunch. Kortom, het is weer de tijd van het jaar dat men goede voornemens maakt. Persoonlijk heb ik daar niet zoveel mee, hoewel ik best wat 'verbeterpuntjes' voor mijzelf zou kunnen bedenken. Het probleem is dat ik het altijd zo zwak vind klinken: je iets "voornemen", klinkt toch heel anders dan iets "doen".
Voor mij geen goede voornemens dus, wel ga ik een aantal dingen doen. Om te beginnen ga ik minder games spelen. Dat klinkt misschien vreemd, maar dat heeft te maken met een bekend luxeprobleem bij mensen die in deze bizz werken. Je krijgt zoveel games binnen dat je er nog niet eens aan toe komt om alles tot de helft door te spelen. En in het kader van beter één keer heel dan twee keer half, ga ik dit jaar de krenten uit de pap pikken en daar dan ook compleet van genieten.
Overigens is het zo dat - als ik de onderzoeken moet geloven - maarliefst tachtig procent van de gamers hun spellen niet uitspeelt. Een slechte ontwikkeling als je het mij vraagt, want het laat een behoorlijk onbevredigend gevoel achter. Zeker als je er de volle mep voor hebt betaald.
Ik heb geen idee waardoor dit komt (de games worden de laatste tijd nou niet bepaald moeilijker), maar wellicht dat de bizz zelf hier lering uit kan trekken. Bijvoorbeeld op het gebied van episodic content, want op dat terrein zijn er al lange tijd een hoop "voornemens" maar komt er in werkelijkheid maar bar weinig van de grond.

Niels

JAN IS EEN MINION

Zoals je elders in dit nummer kunt lezen, was Jan op bezoek bij Triumph Studios in Delft voor een eerste kennismaking met Overlord II.
Op de foto zie je Jan een blik werpen op een velletje met tekst; hij mocht namelijk een stemmetje doen voor een van de Minions uit dit spel van Nederlandse makelij. Welke Minion het precies was, wist Jan ons niet te vertellen.
Wij gokken op een heel (nieuws)gierig wezentje dat altijd te laat op z'n afspraken komt.



DE REDACTIE ★★★★★

Natuurlijk zijn de PU redacteuren de laatste maanden drukker dan ooit geweest met het spelen van topgames. Maar hebben die jongens het afgelopen jaar misschien ook wel een keer een boek gelezen, een toffe film gezien of een lekker cd'tje beluisterd? En zo ja, wat raden ze ons aan?

WOUTER



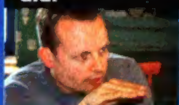
Films? Geen probleem, ik heb zelfs een lijstje voor je: The Dark Knight (film van het decennium!), Speed Racer (yup, ik ben die ene gast die hem wel leuk vindt), Iron Man (superhelden ftw), Transsiberian, Hellboy 2 en Tropic Thunder. Muziek? Back in the Box van Dave Clarke en Dr. Lektroluv live at Pukkelpop 2008. Boeken? Uhm, ben er dit jaar wel aan een paar begonnen, maar ergens is het mis gegaan...

JEROEN



Om heel eerlijk te zijn, heb ik dit jaar te weinig gelezen om iemand een goed boek aan te kunnen raden. Wat betreft muziek heb ik daar minder moeite mee, en ga ik voor Death Magnetic van Metallica, AC/DC met Black Ice én de doorbraak van Kings of Leon met hun album Only By Night. En qua film, tja, dat is er eigenlijk maar één: The Dark Knight!

J.J.



Omdat ik na m'n afstuderen het lezen van pagina's zonder plaatjes heb afgezworen, ik te lui ben om een schijfje in een cd speler te doen en geen tijd heb om naar de film te gaan, vond ik de cutscenes in Gears of War 2 de aanrader van het jaar.

JURJEN



Ik heb in 2008 eindelijk een écht goed boek over videogames gelezen: 'Game Design - A Book of Lenses'. Maar als je beter wilt begrijpen hoe de PU-redacteuren zich tot elkaar verhouden, is 'De aap in ons' van Frans de Waal ook een interessant en goed geschreven boek. En mocht je na de cd's die Jeroen al noemde wel eens wat ruiger willen gaan dan, kan ik de laatste van Amon Amarth en Kreator van harte aanbevelen!

JAN



Een briljante plaat uit 2008 die ik vergeten ben te noemen in mijn blog, is de cd van Last Shadow Puppets. Onwaarschijnlijk mooi. Als film wil ik iedereen alsnog oproepen om Burn After Reading van de Coen Brothers te gaan bekijken Een betere spionageparodie zul je voorlopig niet meer zien.

STEVEN



Tja jullie weten ondertussen wel dat ik van herrie hou, dus mijn cd tip zal niet voor iedereen zijn. Maar The Brave Awakening van All Shall Perish is voor mij de plaat van het jaar. Op het gebied van films noem ik JCVD, Zombie Strippers! (Jenna Jameson kan acteren!), The Machine Girl en Tokyo Gore Police. Allemaal toppertjes. Boeken heb ik nog steeds geen tijd voor.

ED



Helaas heb ik in 2008 geen weekje op de hei doorgebracht en dus heb ik vrijwel geen boeken gelezen. Ook films heb ik nauwelijks gezien, en mijn CD smaak is denk ik wat oubollig voor jullie (Theo Nijland, je weet toch?). In plaats daarvan wil ik iedereen wijzen op de theatergroep de Ashton Brothers. Mocht je ooit de kans krijgen daarvoor een kaartje te bemachtigen, dan móet je dat echt een keertje zien!

MAARTEN



Het enige boek dat ik in 2008 heb gelezen, is 'Het Kleine Kattenboek' dat mij vertelde dat katten eigenlijk maar kutbeesten zijn, inclusief mijn eigen kat. Verder vond ik Ninja Tune van Mr. Scruff wel geinige muziek en kan ik geen genoeg krijgen van The Dark Knight, nu op Blu Ray baby!

IEMAND MOET HET DOEN

Sinds hij bij de PU werkt, is Jurjen elk kalenderjaar minstens één keer in Los Angeles geweest... behalve in 2008. Tenminste, daar zag het naar uit, totdat hem in december een tripje naar Naughty Dog in Santa Monica (onderdeel van LA) werd toegewezen, en hij dus op de valreep toch nog in 2008 in Los Angeles belandde. Op de foto zie je hem trouwens op een bruggetje in Venice, een andere wijk in LA waar Jurjen graag wandelt en rondhangt.
Nou Jurjen, als je Giethoorn had gezegd, hadden we je ook geloofd, hoor.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Het schijnt dat hier op de uitgeverij een handtekeningenactie is gestart om de directie te vragen of ons testhok verplaatst kan worden naar een plek ergens ver buiten Haarlem. Met name op de redacties van PCM en Computer Idee worden ze onderhand een beetje gestoord van al die herrie die de Moustache Monotremes maken als ze weer eens een nieuwe muziekgame onder handen nemen.
Toch haalt dat lawaai het niet bij die keer dat we onverwacht bezoek kregen van een of andere Jan Doedel ter promotie van het spel Highland Warriors. Ik kan me nog herinneren dat enkele EHBO'ers uit ons toenmalige VNU pand in paniek aan kwamen rennen in de veronderstelling dat iemand met z'n hoofd tussen de liftdeuren beklemd was geraakt. Misschien moeten we die pijpenlurker toch nog maar eens uitnodigen... kunnen ze horen dat het met dat lawaai uit ons testhok best nog wel meevalt.

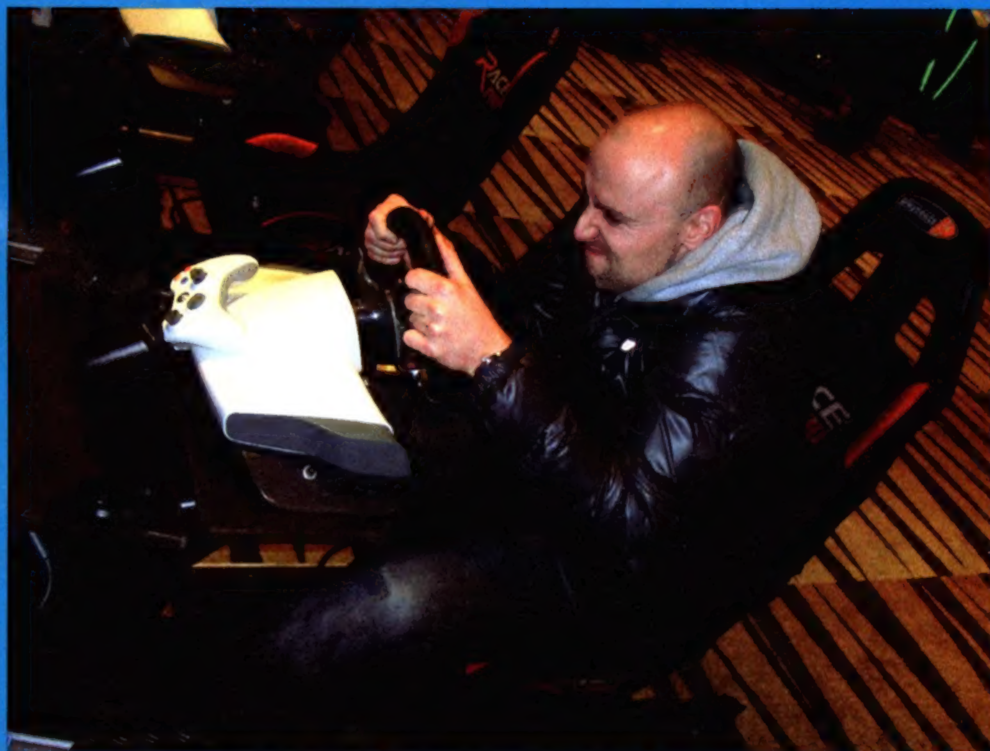
ED



TWEE VINGERS IN DE NEUS

Een van de games die tijdens Atari Live (zie pag 26) gespeeld kon worden, was Race Pro. Dat dit een racegame voor echte bikkels is, kun je duidelijk zien aan Jan, die wel heel veel moeite lijkt te hebben om z'n autootje onder controle te houden.
Misschien moet ie toch maar eens een paar rijlesjes van ome Ed nemen, want onze raceveteraan speelt zelfs de moeilijkste racegames nog steeds met twee vingers in z'n neus.





COVERVIEW



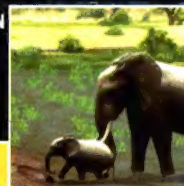
FIRST LOOK



PREVIEW



UPDATE



REVIEW



EXTRA

VAST





★ Brief ★
VAN DE MAAND

GAMENDE PASTOOR

Beste PU-redactie,
Jullie verdienen een dikke pluim voor het artikel "In gesprek met: Roderick Vönhogen". In een tijd dat 'gaming' steeds meer onderdeel uitmaakt van de samenleving, is het goed om maatschappelijke discussies te bespreken in een blad als de PU.
In het artikel wordt besproken hoe de game Spore in sommige, religieuze kringen wordt bekritiseerd omdat het de evolutietheorie zou propageren.
Ik vermoed dat deze religieuzen de game niet hebben gespeeld of niets weten van de evolutietheorie (waarschijnlijk beide). De evolutietheorie stelt namelijk dat het ontstaan van soorten door middel van een blind, natuurlijk proces verloopt, zonder enige doelbewuste ingrepen.
Bij Spore is dit helemaal niet geval! Jij, als speler, bent een soort God die aan wezens sleutelt en doelbewust het hele evolutieproces stuurt. Dit staat haaks op de evolutietheorie.
Spore is juist eerder een spel dat 'Intelligent Design' propageert; een visie die onder sommige Christelijke denkers populair is. Deze stroming beweert dat de natuur evolueert, maar dat een doelbewust proces de evolutie aanstuurt. Religieuzen kunnen Spore dus met een gerust hart spelen, net als ongelovigen trouwens. Want wie wil er nou niet voor God spelen?
Met vriendelijke groet,
Michal de Vries | Groningen

Zo hadden we het nog niet bekeken, Michal. Bedankt voor deze eyeopener. Dat het ook wel eens misgaat met evolutionaire ontwikkelingen wordt overigens aangetoond door onze Wouter. Al kun je bij hem dan wel weer makkelijker zien dat de mens van de aap afstamt.

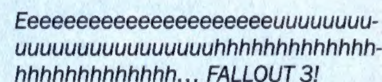
TOEVAL?

Het is woensdagmiddag 19 november, ik start m'n Xbox op en hoor het vertrouwde geluid van die ronddraaiende Xbal. Opeens stopt het geluid en opent er een schermpje waar een downloadbalk in staat, aangezien ik een bericht had gekregen van Xbox Live wist ik dat dit dan de nieuwe Xbox experience moest zijn, jippie! Hij is klaar met downloaden en m'n Xbox start opnieuw op, ik zit verwachtingsvol op de bank, vervolgens start er een filmpje, niet echt een stoer filmpje maar het kan er mee door. Dan komt er een soort Wii poppetje in beeld dat je zelf kan veranderen. Wat een gay functie is dit, het is ook niet mogelijk dit over te slaan; je móet dit poppetje maken. Vervolgens is de tool hiervoor heel erg globaal en kan je er niets lauws mee doen. Dan maar een komisch poppetje.
Oké, m'n nieuwe creatie is af en ik ga door want ik wil gewoon Saints Row 2 spelen. WTF gebeurt er dan, opeens is het goede en overzichtelijke menu van de Xbox weg en heb ik een soort rip-off van het PlayStation systeem, alleen dan nog onoverzichtelijker. Toegegeven, dit systeem werkt sneller en ziet er mooier uit, maar toch; kan het niet meer op dat oude systeem lijken?
Ik ga uitzoeken hoe dit in elkaar zit, de friendslist is enorm uitvergroot, niet overzichtelijk, marketplace kan er mee door en alle functies van het oude systeem staan onder My Xbox. Ik probeer nog of ik de oude vormgeving terug kan krijgen maar dat schijnt onmogelijk te zijn. Nou ja, het menu van de Xbox is niet zo belangrijk zolang ik maar kan gamen en online kan fraggen.
Ik ga naar My Xbox en start Saints Row, alles werkt, niets aan de hand. Ik begin aan de een na laatste missie van het spel (die stronghold van ultor in het winkelcentrum), ik ben bijna klaar, en daar gaat m'n Xbox, hij staat vast. Opnieuw opstarten maar. Nog een keer proberen, weer loopt de Xbox vast, ik heb deze Xbox nu al meer dan twee en een half jaar en dit is de eerste keer dat hij vastloopt. Twee dagen later heeft hij de Red Ring of Death en is hij helemaal naar de klote. Dit nieuwe systeem heeft heel m'n Xbox verneukt en ik hoop dat ze het snel verbeteren en dat als ik de Xbox terug heb van Microsoft, dat ding weer werkt. Gewoon op dat oude vertrouwde systeem.
Groeten,
Laurens | Internet

Het kan natuurlijk ook toeval zijn, Laurens. Zo ging de PS3 van Ed kapot net nadat ie 'm online had gekregen, maar dat bleek er toch niets mee te maken te hebben. En had Wouter de hele dag de schijterij nadat ie de preview versie van De Sims 3 had gespeeld... ook zuiver toeval toch, Wouter?

FAR CRY 2 OF FALLOUT 3?

Beste heren van de PU,
Ik zit hier thuis zielig naar mijn beeldscherm te staren. ik weet het niet. Ik ben nu al weken aan het dubben over hoe ik hier iets aan ga doen. Wat moet ik nu? Twee games, 50 Eurie. Downloaden kan natuurlijk ook. Het kan maar ik doe het niet...
Ik zal eerst even uitleg geven. Ik kan niet kiezen tussen Fallout 3 en Far Cry 2. Ik woon in Mijdrecht en zit in Amsterdam op school, toen we naar huis mochten, stapte ik op de metro naar Bijlmer Arena even naar de Mediamarkt. Heel normaal toch? Maar niet voor de vierde keer in twee weken.
Ik stond daar met Far Cry 2 en Fallout 3 in m'n handen de achterkantjes te lezen. Ik kon ze inmiddels dromen. Wanhopig als ik was schoot ik een medewerker aan en vroeg, welke zou jij nemen deze, of deze? Hij keek me aan alsof ik gek was, maar na een acht seconde lange eeeeeuh... wees hij toch uiteindelijk Far Cry aan.
Blij met het feit dat ik eindelijk een mening van iemand anders had, liep ik naar de kassa met Far Cry. Na een paar passen draaide ik me nog even om, om de medewerker te bedanken. Hij had een spel in z'n handen... Far Cry en hij stond met z'n domme hoofd het achterkantje te lezen.
Nijdig als een spin smeet ik de Far Cry die ik in m'n handen had ergens terug in het rek, en stampte de winkel uit. Lul.
Wat dacht ik ook? Raad vragen aan een Mediamarkt medewerker. Nu was ik nog geen steek verder. Toen ik in de bus naar huis de PU zat te lezen, viel opeens het kwartje: ik schrijf een email naar jullie en vraag het gewoon. Wat denken jullie? Far Cry 2 of Fallout 3? Ik kan ze beide op m'n PC afspelen en ben dol op het free-roaming genre. alvast bedankt.
Nick Ros | Mijdrecht


Eeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeuuuuuuuu-uuuuuuuuuuuuuuuuhhhhhhhhhhhhh-hhhhhhhhhhhhh... FALLOUT 3!



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



YO!ART

Hey,
Ik weet niet of er nog nieuw artwork wordt gestuurd voor Yo!Art, of dat er sowieso nog stuff wordt geplaatst op deze pagina maar hier is mijn "art".
Travis Touchdown van No More Heroes. Hoop dat 't wordt geplaatst.
Greetz
Harm-Jan | Internet

Nou, Harm-Jan: als het opgestuurde artwork van dit niveau is, plaatsen wij het met plezier, hoor.

PU IN LUILEKKERLAND

Beste PU,
Laat ik maar meteen met de deur in huis vallen, ik ben namelijk boos op jullie! Jaja, ik lees jullie blad al een stuk of zes jaar en ik heb er geen spijt van, maar nu heb ik een klein puntje van kritiek dat even gemeld moet worden.
Dit is niet de eerste keer dat ik dit bij jullie tegenkom, ook bij andere nummers maken jullie er een puinhoop van. Waar ik het over heb?
De reviews natuurlijk! Ik blader het decembernummer door en ik kom alleen maar spellen tegen die afgerond een 8 of meer krijgen. Tijdens de decembermaand nog wel!
Waar zijn de rukspellen? 100 hier, 95 daar, nog een 100 hier, waar slaat dit op? Er zat precies één review tussen die een zeven kreeg. Een zeven!? Dat is een zware voldoende, in jullie PU geldt tegenwoordig dat het ene spel nog meesterlijker is dan het andere, dat het stikt van de juwelen op de gamesmarkt, spellen waarbij je een levenservaring meemaakt; dat is toch een 100 of niet?
Ligt dit aan de redactie of aan de games? Alle twee! Als ik het reclameblaadje erbij pak, dat notabene bij de PU zit, staat daar te koop: Ninja Reflex, Avatar, Clone Wars, Shaun White: Snowboarding voor de Wii. In plaats dat jullie deze (en vele andere) games even onder de loep nemen, pakken jullie alle topgames van het moment en geven cijfers zonder enige vorm van terughoudendheid. Wat jullie moeten doen, is jezelf niet langer verwennen in deze decembermaand en casual gamers behoeden kutspellen te kopen!
Mvg,
Harm | Internet

Tja Harm, we begrijpen best dat je als Wii-bezitter liever niet hebt dat we in de decembermaand alleen topgames bespreken want dan kom je er natuurlijk bekaaid vanaf. Overigens zijn er ook voor de casual gamers heel veel toffe games verschenen (goede games zijn ook voor casual gamers goede games). We zouden het dan een beetje onzinnig vinden om iedereen in zo'n topmaand ook nog eens te vertellen wat ie niet moet kopen. Die games komen de rest van het jaar wel weer aan bod.

JJ IS DOOF

Ik heb de Gears of War 2 review van JJ gelezen. Leuk stukje.
Echter, ik kwam bij het kopje 'Finishing Moves' aan. En daar zie ik een stukje over een Bazooka. Dus ik denk WTF!? er zit geen bazooka in Gears of War 2, bedoelt hij misschien de boomshot? Dus ik lees even verder blijkt hij het over de MORTAR te hebben! De MORTAR! In mijn woordeboek wordt dat ook vertaald naar een MORTIER! Er wordt ook minstens tien keer in de game geschreeuwd 'Mortars!' je hoort ze toch geen 'Bazooka!' schreeuwen!? Dit is toch een blooper van de bovenste plank. Het is een MORTIER JJ.... EEN MORTIER!!
Sjors Fens | Rucphen

JJ is een beetje doof geworden van al die shooters op vol volume, dus dat van die Mortars heeft ie vermoedelijk niet gehoord. Overigens betrapte Ed jou ook op een bloopertje, want woordenboek schrijf je niet als woordeboek, kijk maar in het woordenboek. Beetje slordig als je een ander terechtwijst.

RARE PLAATJES

YO PU GASTEN,
OOK IN DE NIEUWE COD ZITTEN WEER EEN AANTAL LEUKE BUGS.
ZOALS DEZE JAP DIE DACHT DAT HET SLIM WAS OM IN EEN VAT TE GAAN STAAN.
DUS IK DACHT IK MAAK FF SNEL EEN FOTO MET MIJN MOBIEL EN STUUR HET OP NAAR DE PU.
GROETJES.
KAJ VAN PINXTEREN | INTERNET

DIT SOORT BUGS NOEMEN WE OOK WEL HART- EN VATZIEKTEN.



Overtref Kaj en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL
OVV RAAR PLAATJE.



EEN Wii FAN

Beste PU,
Ik ben een grote Nintendo fan, daarom mijn vraag of jullie misschien meer aandacht willen besteden aan de Wii. Het zou ook wel vet zijn als jullie onderzoek gingen doen naar aankomende Wii-spellen zoals The Conduit en Castlevania Judgement. Ik ben ook erg benieuwd naar nieuws over een nieuwe Legend of Zelda, Mario, Metroid Prime of Starfox spel voor de Wii.
Bedankt voor jullie aandacht.
Joris | Internet

Zolang Nintendo maar blijft aanmodderen met al die casual meuk, laten wij de Wii even voor wat ie is en vissen we hoogstens hier en daar een krentje uit de pap. Je wilt toch niet dat wij pagina's vol gaan schrijven over wat we misschien, wellicht, mogelijk, mocht er ooit sprake van zijn, in de toekomst zouden kunnen verwachten van een eventueel in de maak zijnde nieuwe Zelda, Metroid of Starfox?

KORTE VRAAGJES

Hallo PU'ers
Weten jullie ook of Fable 2 op de PC komt? Lijkt me namelijk zo'n tof spel. Deel één vond ik al leuk en deel twee schijnt nog veel beter te zijn. Ik heb een PS2 en 3 en een laptop dus op een van de drie zal echt geweldig zijn. En weten jullie toevallig of het al opschiet met Final Fantasy en God of War 3 (als die net zo goed is als de vorige, is het voor mij nu al de game van 2009).
Rik Drenth | Internet

Er gaan geruchten dat Fable 2 naar de PC komt, en Microsoft kennende, zal dat ook wel het geval zijn. GoW 3 verschijnt eind 2009 maar FF is nog niet helemaal zeker.

Heey PU'ers.
Ik lees de nieuwste PU en denk ook maar eens lekker gewoon mee te doen met het stellen van vragen.
1. Is Top Spin 3 voor de Wii leuk? Ik hou wel van tennisgames, maar ik wil voor het bedrag ook wel even zeker zijn of het wat is.
2. Welk spel kan ik beter kopen voor mijn Wii: No More Heroes of Mario kart Wii?
3. Hoe kom ik aan de Biirstation 360?
4. Wat is nou het állerbeste spel voor de PS2? (Final Fantasy 12?)

Toop van der Heide | Internet

1. *Top Spin 3 is zeker een goede tennisgame.*
2. *We roepen hier No More Heroes!*
3. *Halen bij de Mitra.*
4. *Allerbeste? Daar zijn de meningen over verdeeld, maar FFXII staat wel heel hoog op onze lijstjes.*

Hey PU tjappies,
Ik heb een abonnement op jullie blad (slijm: de beste ooitxD) en heb een paar vragen
over de Wii games.
1. Komt LittleBigPlanet ook voor de Wii?
2. Komt er een vervolg op Wii sports?
3. En wat is zo'n Wii Motion Pus dinges?

Dat wou ik ff weten veel groeten van
Marijn Dronkert | Internet

1. *Nee.*
2. *Ja.*
3. *Wii Motion Pus? Is dat geen crème tegen jeugdpuistjes?*

Hey PU gasten,
Wat zijn jullie Gamertags op Xbox live?
Roy | Internet

Die durven de redacteuren niet te geven, want dan kan iedereen zien hoe slecht ze gamen.



JURJEN ZIET FRAAIE DINGEN

UNCHARTED 2:

Jurjen is een groot fan van de eerste Uncharted, en dus vloog hij met een koffer vol enthousiasme naar Santa Monica om met het tweede deel kennis te maken. Hij kwam niet alleen terug met nog een extra koffer enthousiasme, maar ook met een hoofd vol van de gesprekken die hij voerde met Amy Hennig, de Creative Director van de Uncharted-serie.

De term 'interactieve film' werd begin jaren negentig gebruikt voor disc-gedragen films die de speler tot op zekere hoogte kon beïnvloeden door op bepaalde keuzemomenten op knoppen te drukken.
Natuurlijk was hierbij van werkelijk diepgaande interactiviteit of een gevoel van controle over de gebeurtenissen geen sprake, en stierf het genre - na redelijk geslaagde experimenten als Dragons Lair en Black Dahlia - een stille dood.
Waarschijnlijk had ook Amy Hennig, Creative Director bij Naughty Dog, deze geschiedenis in haar achterhoofd toen ze even aarzelde bij het gebruik van de term 'interactive movies' in relatie tot de Uncharted-games.
"Vooral bij gameopleidingen wordt nog wel eens gedaan alsof films en games niets met elkaar te maken hebben, en daar word ik echt zó moe van. Het is alsof je wilt beweren dat toneel, films en literatuur niets met elkaar te maken hebben. Gewoon onzin dus."

ZO FILMACHTIG MOGELIJK

We bevinden ons aan een tafel in restaurant Locando Del Lago in Santa Monica en hebben net een tweede fles van de uitstekende huiswijn laten openen. Amy roert wat door de vegetarische tagliatelle op haar bord, lijkt een hap te willen nemen, maar legt haar vork weer neer.
"De filmwereld biedt zo'n rijkdom aan verhalen en technieken. Waarom zouden we dat allemaal zomaar overboord kiepen als we spelers een verhaal in een game willen laten beleven? Natuurlijk zijn er verschillen tussen films en games die we niet mogen negeren. Maar het is net zo dom om de overeenkomsten te negeren. Bij Naughty Dog deinzen we er absoluut niet voor terug om ingrediënten uit films aan onze soep toe te voegen. Sterker nog, voor Uncharted 2 is het juist ons doel om de game-ervaring zo filmachtig te maken als het maar kan."

TYPE HUISMOEDER

Als de werkelijkheid een film was, zou Amy Hennig een opmerkelijke keuze voor haar rol zijn geweest. Voor de functie van Creative Director bij een voor-



aanstaande spelontwikkelaar als Naughty Dog denk je aan een tengere jongeman van begin dertig, met een nonchalant doch prijzig bloesje en stekeltjeshaar.
Amy Hennig (44) is met haar gebreide trui en sluike peper-en-zoutkleurige haar meer het type huismoeder, iemand waarvan je verwacht dat ze klaarstaat met thee en zelfgebakken koekjes als de kinderen uit school komen. Toch werkt ze al twintig jaar in de game-industrie.
"Ik kom uit de filmhoek, had ook bijna mijn meestergraad filmproductie gehaald", zegt Amy. "Maar toen ze nog uit weinig meer dan wat bewegende pixels bestonden, wist ik al dat games heel snel heel groot zouden worden, en in potentie zelfs de filmindustrie zouden kunnen passeren. Toen ik de kans kreeg om de overstap te maken naar de game-industrie, hoefde ik er dan ook niet lang over na te denken".

GEEN SUPERHELD

Amy werkte voor EA en Crystal Dynamics respectievelijk aan Desert Strike en de Legacy of Kain-serie.
In 2004 voltooide ze Jak 3 voor Naughty Dog, waarna het tijd werd om na te denken over een geheel nieuwe franchise. Eentje die speciaal voor de mogelijkheden van de next-gen PlayStation moest worden ontwikkeld.
Het resultaat heette Uncharted, verscheen eind 2007, en is naar mijn smaak nog steeds de beste reden om een PS3 in huis te halen.
Het spel kenmerkt zich door bijna fotorealistische, natuurlijke omgevingen en de heerlijk soepele, organisch voelende besturing van Nathan Drake, een wat klunzige figuur die op een of andere manier toch de meest hachelijke avonturen weet te overleven.

EEN NIEUWE MEID

Boeeee! De even lieve als stoere Elena (screen rechts) zit er niet meer in! Het nieuwe liefje van Drake heet Chloe (links), is niet blond maar een brunette, en is niet lief maar heel erg stoer. Ze is zelf ook een schattenjager en heeft wel wat weg van Lara Croft, maar dan veel minder braaf. Weet je, ik vertrouw dat mens gewoon niet. Maar ze heeft ballen, dat dan weer wel. En ze ziet eruit alsof ze die van mij eraf zou snijden als ze dit zou lezen.



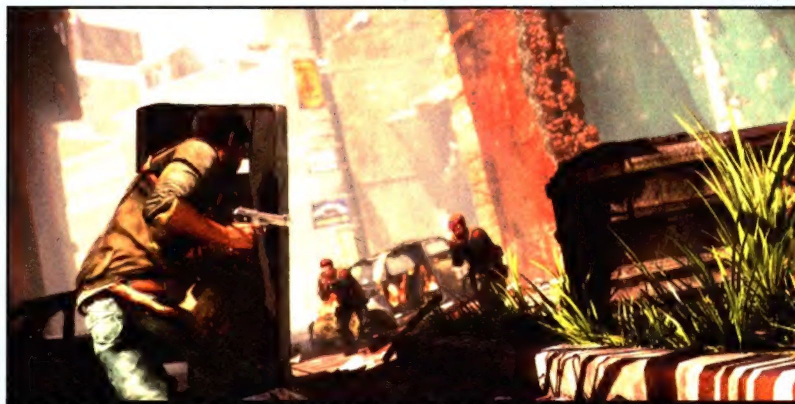




AMONG THIEVES



Zo'n schild Niels nog wel eens tijdens redactievergaderingen. Sinds ie een stijve rug heeft, bukt ie namelijk niet meer zo makkelijk voor de bitterballen.



Je ziet in dit level overal van die grappige Fiatjes 500. Net zo grappig als een dom blondje in een Smart.

Amy: "We wilden absoluut geen superheldachtig personage in de hoofdrol. Nathan is gewoon een alledaags figuur, die constant alles op alles moet zetten om de uitdagingen op zijn pad te overwinnen. Hij heeft de boel nooit helemaal onder controle".

ALLES DRAAIT OM DE ACTIE

In Uncharted 2 wordt het karakter van Drake wat uitgediept, en blijkt hij ook een duistere kant te hebben.
"Wat wil je ook anders", vervolgt Amy. "Drake is toch een soort schattenrover, en begeeft zich in een ruige, wettenloze wereld die bestaat uit smokkelaars en dieven, bedrog en verraad. Dan kun je zelf moeilijk zuiver op de graat blijven. In deel één hebben we al wat hints gegeven over de dubieuze kanten van Drake, in deel twee gaan we daar dieper op in. Het gaat erom wie wel en niet te vertrouwen is. Dat geldt voor het verhaal, maar tot op bepaalde hoogte ook voor de omgevingen en de actie. Want maak je geen zorgen, daar draait alles natuurlijk nog steeds om: de actie".
Dat alles in Uncharted 2 om de actie draait, misschien nog wel meer dan in deel één, had ik die middag zelf al waargenomen tijdens een demonstratie van de game.

NIEUWE KUNSTJES

De setting is geen jungle of tempel maar het kapotgeschoten Nepal City. Ik zie een met brokstukken en autowrakken bezaaide straat waar de wind het stof doet opwaaien en vrolijk gekleurde vlaggetjes wapperen. Ik zie ook soldaten die met automatische wapens jacht maken op Nathan.
Nathan doet wat hij in deel één ook al deed, hij duikt soepel weg achter lage muurtjes en hoeken van gebouwen, om telkens als hij er kans toe ziet even op te duiken en tegenvuur te geven. Maar hij heeft ook nieuwe kunstjes geleerd.
Zo zie ik hoe hij een militair met een draagbaar schild stevig onder vuur blijft nemen om hem op de knieën te dwingen. Vervolgens rent Drake handig naar de achterkant van het schild om de man te killen en zelf het schild te pakken. Het is echt cool om te zien hoe Drake met het schild voor zich uit gestoken langzaam vooruit beweegt, ondertussen vurend op de vijanden die duidelijk een beetje in paniek raken van deze nieuwe situatie.
En ik zie meer nieuwe dingen...

ONBETROUWBARE OMGEVINGEN

Drake kan een rechtopstaande tafel op z'n kant zetten om erachter te schuilen. Hij heeft ook duidelijk meer mogelijkheden om zich klimmend langs muren en objecten te verplaatsen, waarbij hij vanuit werkelijk elke situatie kan blijven vuren, dus ook halverwege een ladder of slingerend aan een vlaggenmast.
Er zijn meer dynamische verrassingen in de nogal onbetrouwbare omgevingen, zoals vlaggenmasten die afbreken en vloeren die inzakken, terwijl de vijanden zich ook een stuk minder voorspelbaar gedragen. »

"UNCHARTED 2 ZAL GENOEG AFWISSELING EN NIEUWE DINGETJES BIEDEN OM EEN VERWEND GEVOEL TE GEVEN."



AMY HENNIG
Ah ja, dit is er dan, Amy Hennig. Zou je niet zeggen hè, dat zo'n vrouw eindeloos lang over games kan lullen.



Een aanslag met een dergelijke impact heb ik 't laatst in 1997 meegemaakt, toen ik onverwacht een naheffing van de inkomstenbelasting kreeg.



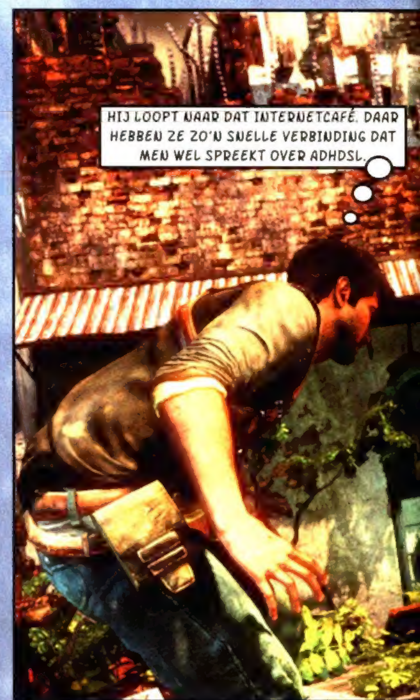
De tofste kill is wel die waarbij Drake staand op een ladder een bewaker boven hem van het dak trekt en achteloos in de diepte werpt.

GENOEG AVONTUUR

Als de demonstratie is voltooid (ik mag helaas niet zelf spelen), zeg ik diep onder de indruk te zijn van de actie, maar kan het niet laten te verzuchten dat ik toch ook wel graag wat meer avontuur had gezien. Voor mij school de kracht van de eerste Uncharted namelijk niet zozeer in de vuurgevechten, maar in de momenten waarop je je vergaapte aan de prachtige, natuurlijke omgevingen en je je een ware verkenner van 'terra incognita' waande.
"Oh ja, maar we hebben genoeg avontuur hoor", zegt Amy. "We wilden vandaag alleen graag dit actie level laten zien, om te tonen welke nieuwe mogelijkheden Drake heeft, en dat hij nu ook echt heel andere omgevingen zal bezoeken. Maar we hebben ook nog steeds de bossen, tempels en rivieren, als je dat bedoelt. En misschien heb je in de trailer ook al gezien hoe Nathan zichzelf door een enorm open sneeuwgebied sleept? Sneeuw en ijs gaan sowieso een belangrijke rol spelen. Waar we in deel één een standaard hebben gezet met onze waterpartijen, gaan we dat in deel twee doen met sneeuw en ijs. Dus je krijgt je natuurlijke omgevingen echt wel hoor, maak je geen zorgen."

» Amy: "We zijn heel trots op de opgevoerde A.I. waardoor je vijanden je nu echt op zullen jagen, en je niet met rust laten als je probeert te vluchten naar een kamertje boven in een gebouw of een eerder deel van een level". Als hetzelfde level voor de tweede keer wordt gedemonstreerd, zie ik hoe het mogelijk is om 'War Torn Nepal City' met vrijwel uitsluitend stealth kills te voltooien.



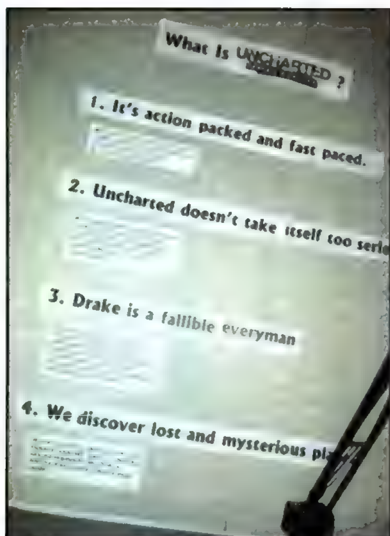



Ga eens wat doen jongen. Je bent nog luier dan een pamper.

OVER MARCO POLO EN SHANGRI-LA

In 1292 keert Marco Polo terug uit China met een vloot van dertien schepen, volgeladen met de schatten van de mongool Kublai Khan (zie screen), kleinzoon van Genghis. Ergens onderweg naar Europa zijn al die schepen verdwenen en nooit meer teruggevonden. Zal Drake ze op kunnen sporen?
En wat is er waar van de verhalen dat Marco een heimelijke expeditie naar de paradijselijke stad Shangri-La had ondernomen? De antwoorden wachten je in Uncharted 2.



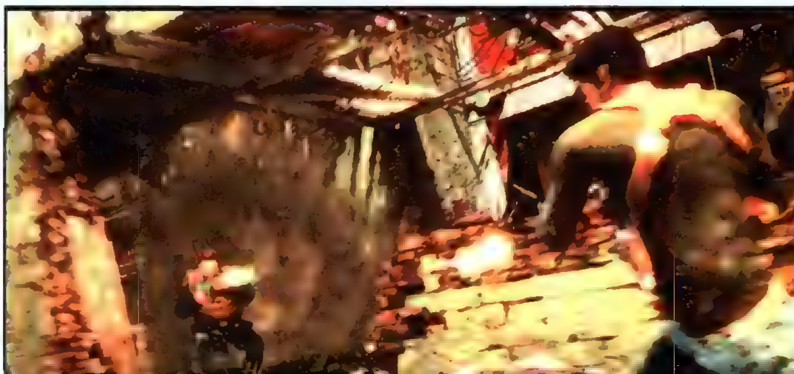


CONSTANT NIEUWSGIERIG

Nee, ik maak me geen zorgen. Helemaal niet na de rondleiding door de studio van Naughty Dog, waarin ik op monitoren zie waar aan gewerkt wordt, en het artwork aan de muren een idee geeft van wat nog gaat komen (nee, ik mocht er geen foto's van maken).
Ik wijs naar een tekening van een wel erg spectaculaire situatie, waarin Drake aan een wagon van een rijdende trein hangt en met zijn pistool een ketting van de wagon achter hem kapotschiet, waardoor de boomstammen eraf rollen, inclusief de vijanden die op de boomstammen stonden.
"Dit moment komt echt in de game terecht?", vraag ik Amy.
Ze lacht een beetje geheimzinnig.
"Ik kan je in ieder geval vertellen dat je je pistool wel eens zult moeten gebruiken om bepaalde hindernissen te overwinnen, alsof het een verlengstuk van je handen is. We gaan ook minder onderscheid maken tussen puzzels, gevechten en manieren om je te verplaatsen. We willen de dingen wat meer door elkaar gooien, om herhalingen in situaties te voorkomen en je constant nieuwsgierig te houden naar wat nog gaat komen".

VERWEND GEVOEL

Eens kijken, wat heb ik nog meer gezien... Drake kan dit keer verschillende voorwerpen (zoals het schild) oppakken en verplaatsen, wat zowel tijdens gevechten als bij de puzzels en het klimmen van pas zal komen.
Hij kan bijvoorbeeld een touw meenemen om dat ergens anders aan een rotswand te hangen of een munitiekrat naar de vijand werpen, waarna het vizier van je pistool automatisch op het vliegende krat is gericht.
Nog wat dingen die ik opmaakte uit het artwork: er komt in ieder geval een level dat zich afspeelt in en om een aantal scheepswrakken, er is een moeras in het ochtendgloren, een letterlijk schitterend belichte ijsgrot, een lamatempel compleet met waterval hoog in de bergen, terwijl Drake uiteindelijk natuurlijk ook wel in... nee, laat ik niet te veel verklappen.

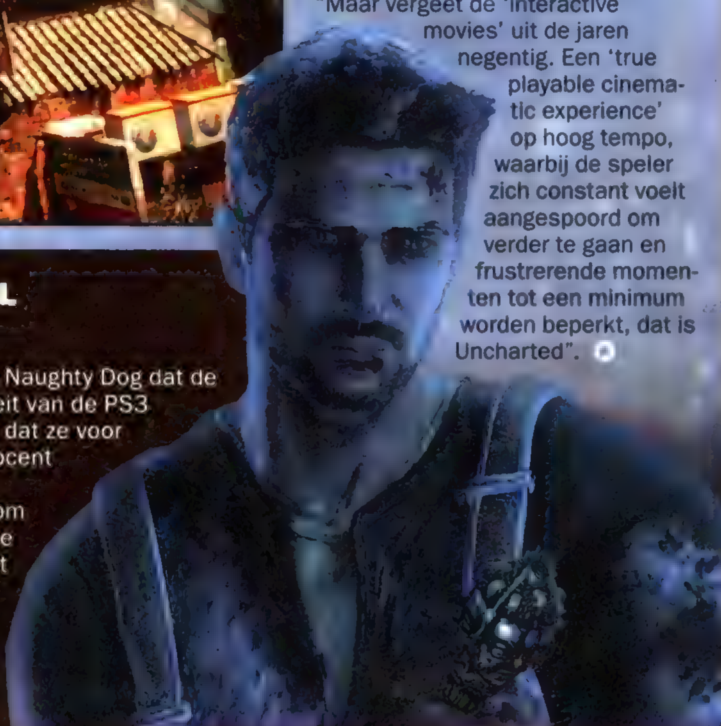


Het net door Polen gemetselde muurtje stortte plotseling in. Drake die, vanwege wat klussen thuis, ervaring had met Poolse bouwvakkers, had er al op gerekend en reageerde dan ook razendsnel.

Je moet me maar vertrouwen als ik zeg dat Uncharted 2 genoeg afwisseling en nieuwe dingetjes zal bieden om elke liefhebber van het eerste deel een verwend gevoel te geven, net als ik er op vertrouw dat ze bij Naughty Dog heel goed weten wat ze doen.

GEEN HOGE KUNST

Ik vraag Amy of Uncharted eigenlijk door haar bedacht is.
"Oh nee, absoluut niet", antwoordt ze direct. "Ik overzie het geheel, probeer de boel in goede banen te leiden en er voor te zorgen dat alle losse eindjes bij elkaar komen. Maar uiteindelijk is Uncharted echt het resultaat van teamwerk, waarbij ieder teamlid zijn eigen stempel op de game drukt. We besteden bijvoorbeeld enorm veel aandacht aan focus-testing en het hierop bijstellen van de game, terwijl de beste cut-scenes niet door mij worden geschreven, maar voortkomen uit spontane acties van de acteurs".
Het beeld van Amy als een huismoeder dringt zich weer op. Een moeder die met strenge toon maar een warm hart het huishouden runt, zorgt dat alle zaakjes geregeld worden en dat niemand de kantjes eraf loopt. Met als doel voor iedereen tot het best mogelijke resultaat te komen.
Amy nipt aan de wijn (dat die flessen zo snel leeg raken, heeft overigens niets met háár te maken) en dan noemt ze Uncharted 2 toch nog even een interactieve film.
"Maar vergeet de 'interactive movies' uit de jaren negentig. Een 'true playable cinematic experience' op hoog tempo, waarbij de speler zich constant voelt aangespoord om verder te gaan en frustrerende momenten tot een minimum worden beperkt, dat is Uncharted".



HONDERD PROCENT VAN DE CELL PROCESSOR

Toen de eerste Uncharted verscheen, meldde Naughty Dog dat de game ongeveer dertig procent van de capaciteit van de PS3 gebruikte. Dan is het interessant om te horen dat ze voor Uncharted 2 de cell processor tot honderd procent gaan pushen.
Natuurlijk wordt zo'n uitspraak deels gedaan om de verwachtingen wat op te stuwen, maar in de studio heb ik met eigen ogen gezien hoe de lat hoger wordt gelegd (het aantal polygonen in het gezicht van Drake is dit keer tijdens de actie bijvoorbeeld even hoog als tijdens filmpjes), dus we gaan op technisch vlak in ieder geval iets van een hogere orde beleven.

VERWACHTING

[illegible]

JURJEN

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
PS3
NAUGHTY DOG
NOVEMBER 2009

POWERSPY

- De Powerspy begint met het op afstand meest verontrustende bericht van de maand: MC Hammer had een afspraak op het hoofdkantoor van Activision. Althans dat meldde de beste man op zijn weblog.
- Voor wie MC Hammer niet kent, dat is de man van 'Hammertime' die zichzelf voor lul zette met een drollenvangerbroek waarin zelfs vrouwen seksloze wezens worden. Slechts de Taliban kan wat met dit kledingstuk.
- Wat MC Hammer bij Activision kwam doen, is de Powerspy een raadsel. Zijn nummers kennen nauwelijks gitaar inbreng, dus echt interessant voor Guitar Hero kan de man niet zijn. Of zou het zo slecht met Activision gaan dat ze alleen nog maar uitgerangeerde, en dus goedkope, artiesten kunnen aantrekken?
- Of komt er nu naast easy een 'infantile easy' mode met zijn nummers die je met een pink kunt spelen?
- Nee, de Powerspy ziet maar één legitieme reden voor Activision om een game met MC Hammer te maken, en dat is een fighter waarin deze rapper de strijd aangaat met Vanilla Ice en ze elkaar helemaal aan gort slaan.
- Lokaliseren met Ali B. erbij en die shit verkoopt als een dolle.
- Ranking in MMORPG-land. Het belang van stabiele gameplay is daar zo groot dat bijvoorbeeld developer CCP van EVE Online een heuse internal affairs-afdeling heeft.
- En die afdeling moest laatst stevig in actie komen toen bleek dat een paar 'starbases' die aan het minen waren op de maan, een bug hadden gevonden waardoor de opbrengst totaal uit verhouding raakte.
- De bewuste gamers die zich bezig hielden met deze lucratieve manier van resources krijgen een dikke ban aan de broek.
- En dat vindt de Powerspy wel wat flauw. Het is toch de developer die deze fout in het spel heeft gestopt?
- Het is alsof een scheidsrechter een voetballer een duw geeft waardoor die tegen een andere speler knalt, en die speler vervolgens een gele kaart geeft omdat ie tegen die speler oploopt.

NOG IDEEËN VOOR JE KAMER NODIG?

Wie nog niet helemaal weet hoe hij z'n kamer gaat (her)inrichten moet deze kunstuiting in de VS maar eens checken. Een of andere idioot, sorry genie, heeft een complete kamer gemaakt in Super Mario Bros. stijl. Niet iedereen op de PU-redactie werd er blij van. Een aantal redacteuren heeft nog steeds trauma's van de irritant hoge moeilijkheidsgraad van deze koning der platformers.



HANG OP DIE GITAAR

Op de redactie hebben we een probleem. We hebben inmiddels vier Rock Band / Guitar Hero World Tour setjes staan. Dat houdt in, vier drumkitjes, vier microfoons en nog erger: acht gitaren. Probleem, waar laat je al die zooi? Die drumkitjes zijn al erg maar die gitaren dan. Tot er iemand belde en zei check eens www.guitargrip.com, daar hebben ze handjes die je in de muur schroeft. Kun je zo je gitaar in ophangen. Kijk, dat ruimt lekker op! Helaas brengt het een ander probleem met zich mee. Die krengen zijn 40 Dollar per stuk! Handenvol geld zouden we bijna zeggen.



MAFFE GADGETS

Oké, we zijn er wat laat mee, maar de ernstig leuke gamesite Kotaku had zo'n geinig overzichtje van funny gamegerelateerde gadgets dat we die jullie niet wilden onthouden. Op voorwaarde dat je niet gaat zeuren dat je eigenlijk dit had gewild voor Sinterklaas of Kerst.

Shooting watch Gadget dat als enige doel heeft zo snel mogelijk op de A- of B-knop te drukken. En er zijn dus gasten die dat extreem snel kunnen. Het record is in handen van de Japanner Takahashi Meijin die zestien keer drukte binnen één seconde.



Dissidia Final Fantasy Potion Of het te zuipen is weten we niet, maar de blikjes zien er in ieder geval erg slick uit. En hé, je kan het bocht altijd gewoon strak in de gootsteen mieteren.

Left 4 Dead posterpack Mag wat ons betreft vandaag hier in de winkels liggen. Echt fraai werk. Maar Valve verkoopt alleen online, dus als je een creditcard hebt...



Bewegend Pong shirt Zelfs de grootste nerd krijgt nog oogcontact met een chick door dit shirt. Op tepelhoogte welteverstaan, maar dat is beter dan niks. En men zal lang blijven staren want de animatie op het shirt blijft voortdurend in beweging.

MMO-Calender Hangt bij Steven op de WC en op dertien andere plekken in huis. Verplichte kost voor elke MMO-fan, om je er elke dag weer aan te herinneren waarom je vriendin het met je uitmaakte.



January 2007

Megapack luiers voor volwassenen Ideaal als je straks in februari wil gaan doorhalen met Resident Evil 5.

Een hond Fable II heeft er een, Fallout 3 heeft er een, Steven heeft er een. Honden zijn in! En goedkoop te verkrijgen bij het dierenasiel.



Eidos Het duurste cadeautje dat Kotaku aanbood. Eidos staat te koop en kost slechts $120.000.000. Maar dan kun je wel eisen dat Lara Croft het gezicht krijgt van jouw vriendin. Hoeveel love ga je daar wel niet voor terug krijgen!

Bier-arcadekast Oké, hier moet je even voor sparen, want het apparaat kost $6500, maar dan heb je ook wat. Een race-arcadekast, met Xbox 360 én, een biertap achter je. Hoe populair ga jij worden bij je maten!



COMMENTAAR

PLAYSTATION HOME
SONY OVERSCHREEUWT ZICHZELF WEER


JJ

Laat ik voorop stellen dat ik an sich niks tegen Home heb. Ik geloof in de filosofie die Sony heeft ten aanzien van een virtuele ruimte waar je jezelf virtueel kunt uitleven. De jeugd van tegenwoordig vindt het, getuige de bizar hoge populariteit van chat-achtige ontmoetingskanalen als MSN, Hyves, Skype en Facebook, erg leuk om hun complete intieme leven aan de wereld te etaleren. Maarten en Wouter zitten op de redactie één meter uit elkaar, maar communiceren met elkaar via MSN. Ik snap er geen hol van, maar als zij/jullie dit leuk vinden, so be it.
Dus als Sony een ruimte wil creëren waar je bekers ophangt, je de boel stoer aankleedt en waar je lekker kan meeten met je maten, dan moeten ze dat vooral doen. Grote kans dat het nog succesvol wordt ook.

LIGHT-VERSIE
Maar wat ze niet moeten doen, en wat ze dus keer op keer wèl doen, is eerst een hele grote waffel opzetten over wat er allemaal wel niet gaat gebeuren en hoe vet die shit gaat worden, om dan vervolgens iets neer te zetten dat a. niet werkt op de dag van de launch, en b. ook nog eens een soort light-versie is van wat er beloofd is. En dat flikken ze bij Sony keer op keer.
Al jarenlang komen ze op de E3 met filmpjes die zo zijn opgepoetst dat de verwachtingen dermate hoog worden opgeschroefd dat de boel alleen maar kan tegenvallen. Ja, Killzone 2 wordt monsterlijk vet, maar niet zo vet als dat stomme filmpje dat ooit gemaakt is voor de E3 een aantal jaar terug. Of neem MAG, die massive shooter met 132 man online. Fantastisch filmpje, maar je weet meteen ook dat de developer in kwestie het dun door de broek loopt omdat de kans dat het nu al werkt nihil is. Resistance 2 haalt 64 man, maar dat heeft gevolgen voor de omgeving en de actie. Wat ons bij MAG wordt voorgeschoteld, is gewoon niet mogelijk op dit moment. Terwijl die verwachting bij de gamers wel wordt gewekt.

OPBLAZEN
Ook over Home is op heel wat E3's en soortgelijke shows flink georakeld. In beeld en geluid. Met complete gebouwen met alles er op en er aan en lawines aan mogelijkheden. En dat staat dus niet in verhouding met wat je nu ziet. En dus hakt de pers er op in.
Nogmaals, dit is geen fanboy PS3-slashing. Ik ben ook niet down met alles wat je nu op Xbox Live ziet (veel gejat) en toen de Red Ring zich aandeed, heb ik daar ook fel naar uitgehaald. Maar het is Sony die het probleem steeds weer voor zichzelf creëert. Hun houding dat alles wat zij doen beter is, terwijl dat dus in werkelijkheid niet zo is, werkt tegen hen. Bij de pers en bij mij. En dat is spijtig, want het is volstrekt overbodig. De PS3 is een vette machine, die alles in zich heeft marktleider te worden als de prijs daalt, Home heeft potentie en Killzone 2 wordt mega. Daar hoef je van te voren helemaal geen valse lucht in te pompen!



PAC-MAN OP JE KNAR

Bij Steven hebben we ook af en toe het gevoel dat zijn tatoeages op bepaalde plekken niet bepaald bevorderlijk zijn voor zijn verdere ambtelijke carrière (en we zouden Steven best als president willen hebben), maar deze lady gaat nog een stap verder. Die gaat dus echt nergens een baan vinden. Want leg maar eens uit waarom je Pac-Man op je harses hebt laten prikken...



DE PC IS HOT IN HET BEJAARDENTEHUIS

Een recent onderzoek in de VS leerde dat mensen van boven de dertig veel liever op de PC spelen dan op een console, terwijl dat bij mensen onder de dertig precies andersom is. En hoe ouder de folks worden, des te groter het deel dat enkel op de PC aan het spelen is.

Wat kunnen we nu van dit onderzoek leren?
A: Als je opa en oma gaat bezoeken, neem dan Left 4 Dead of je code voor World of Warcraft mee. Grote kans dat er een PC is waar je op kunt gamen. En opa en oma zijn ook blij, want eindelijk heb je een reden om langs te komen.
B: De PC-markt is dus niet dood, maar gaat dat dus wel, aangezien de PC gamers langzaam uitsterven. Over veertig jaar staat de Xbox 2880 en de PS6 te ronken in de senioren-instellingen.
C: Als je in een MMORPG op de PC een karakter tegenkomt dat zich voordoet als een lekkere frisse jonge chick, wees dan voorzichtig.



POWERSPY

- Geen gerucht meer, maar pure waarheid: de PSP 2 komt er aan. Niet morgen, eerst komt in 2009 nog een geupdate versie van de huidige handheld uit, de PSP-4000 (de 3000 ligt nu in de winkel), maar over een jaar of twee.
- Hoe de Powerspy dat weet? Simpel. Er werken al een flink aantal developers aan games voor de PSP 2, en die doen dat niet als dat ding niet binnen een jaar of twee op de markt komt.
- Dan mag iedereen wel gillen dat de vorige Call of Duty beter was dan World at War, maar de huidige versie verkoopt als een vibrator op de Huishoudbeurs. In menig land staat de game al weken op nummer 1.
- Dat moet toch goed voelen voor de zo gedisste mensen van Treyarch.
- Als je als CoD 4 fanboy hier niet mee kunt leven en echt azijn wilt blijven pissen, dan heeft de Powerspy wel een quote voor je: "Kun je nagaan hoeveel ze hadden verkocht als de game echt goed was geworden."
- Leuk hoor, Guitar Hero met Aerosmith, Metallica en straks ook Pearl Jam, maar zouden er ook eens iets minder fossiele bands aan de beurt kunnen komen...
- De Powerspy heeft veel moeite om aan zijn neefjes uit te leggen dat in zijn jonge jaren het dragen van een legging heel cool was en dat er toch echt chicks op de kapsels van deze gasten afkwamen.
- Goed nieuws voor alle mensen die aan hun vrienden willen laten zien dat er ook wel eens iets stoers op de DS uitkomt: GTA Chinatown Wars verschijnt op 20 maart in Europa.
- De Powerspy is benieuwd wanneer het eerste protest van de Chinezen te horen zal zijn. Dat ze vinden dat ze verkeerd worden neergezet in de game.

Ubisoft heeft toegegeven dat ze behoorlijk in paniek raakten toen de reviewscores van Assassins Creed binnen kwamen. Waar ze dikke negens en tienen verwachtten, kwamen er achten en zevens langs.

- Uiteindelijk bleek dat het belang van reviews niet overschat mag worden en gamers vandaag de dag ook een gezonde eigen mening hebben.
- Of is de macht van onze Jan zo groot dat zijn dikke 9 de wereldwijde verkopen een enorme boost gaf...

POWERSPY

- EA ligt weliswaar onder vuur vanwege de mindere verkopen van games als Mirror's Edge en Dead Space en er wordt dan wel een studio gesloten in Vancouver, ze tonen toch steeds meer ballen.
- Neem nu de game Brutal Legend. Dit spel kon, na door Sierra te zijn gedumpt, maar geen uitgever vinden. EA is daar nu ingestapt.
- Als je weet waar de game over gaat, dan begrijp je misschien waarom niet iedereen stond te popelen om dit spel te omarmen.
- Brutal Legend draait namelijk om een heavy metal roadie die in een fantasy-wereld terechtkomt die is gebaseerd op oude metalcultuur met duivels, kettingen, strakke spijkerbroeken en vette powerchords.
- Stemmen in de game worden gedaan door Rob Halford (Judas Priest), Lemmy Kilmister (Motörhead), Ronnie James Dio (Dio/Black Sabbath) en Jack Black, die de held van het verhaal van geluid zal voorzien.
- Moet de Powerspy dus weer aan zijn neefjes uit gaan leggen wie die gasten zijn en waarom dat gegil als een speenvarken vroeger cool was.
- Zoals je hebt gelezen, wordt er druk gewerkt aan deel 2 van Uncharted, volgens de voltallige PU-redactie een van de leukste en mooiste games op de PS3.
- Deel 2, Uncharted: Among Thieves geheten, belooft daar echter flink overheen te gaan. Developer Naughty Dog beweert namelijk dat het vervolg alle power uit Sony's console zal trekken.
- Wat behoorlijk snel is in de levenscyclus van een console, aangezien de PS3 nog maar een kleine drie jaar op de markt is.
- En bij de PS2 had de Powerspy het idee dat men ook op het eind van z'n bestaan nog steeds niet alle juice uit die console had weten te trekken.
- Of Naughty Dog is dus briljant of Sony heeft zich dit keer ingehouden bij het complex maken van hun console.
- Nathan Drake gaat dit keer trouwens op zoek naar de verdwenen schepen van Marco Polo. En nee, stellige cultuurbarbaren, dat is niet de uitvinder van het polo-shirt.

GTA IV WINT OOK IN DE VS

In Nederland hebben we de TMF Game Awards en in de VS de Video Game Awards op Spike TV. En bij beide trok Rockstar geheel volgens de verwachting aan het langste eind: GTA IV ging naar huis met de hoofdprijs als Best Game Overall.
Hieronder de volledige uitslagen die op zich wel een aantal verrassingen tonen. Zoals LittleBigPlanet als beste game op de PS3 (terwijl hij niet briljant verkoopt) en Left 4 Dead als beste PC-game (Wrath of the Lich King, anyone?). Ook Rockband 2 boven Guitar Hero World Tour deed ons een wenkbrauwtje optrekken.

GAME OF THE YEAR

GRAND THEFT AUTO IV



CONSOLE WINNERS

Best PS3 Game: LittleBigPlanet
Best PC Game: Left 4 Dead
Best Wii Game: Boom Blox
Best Handheld Game: Professor Layton and the Curious Village
Best Xbox 360 Game: Gears of War 2



GENRE WINNERS

Best Individual Sports Game: Shaun White Snowboarding
Best Fighting Game: Soul Calibur IV
Best RPG: Fallout 3



Best Shooter: Gears of War 2
Best Team Sports Game: NHL 09
Best Action Adventure Game: Grand Theft Auto IV
Best Driving Game: Burnout Paradise
Best Music Game: Rock Band 2
Best Game Based on a Movie or TV Show: LEGO Indiana Jones



EN DE REST

Studio of the Year: Media Molecule
Best Multiplayer Game: Left 4 Dead
Best Independent Game: World of Goo
Big Name in the Game (Vrouw): Jenny McCarthy
Big Name in the Game (Man): Kiefer Sutherland
Best Performance by a Human (Vrouw): Debbie Mae West
Best Performance by a Human (Man): Michael Hollick
Best Original Score: Metal Gear Solid 4
Best Soundtrack: Rock Band 2
Best Graphics: Metal Gear Solid 4



"CRYSIS-SPELERS ZIJN MISSCHIEN BEREID VEEL GELD NEER TE TELLEN VOOR EEN DIKKE PC. MMO SPELERS ZIJN DAT NIET. DIE WILLEN VOORAL EEN MMO WAAR VEEL MENSEN RONDLOPEN. EN BIJ MMO'S MET DIKKE SYSTEEMEISEN ZIJN DIE ER NIET."

Matt Firor van ZeniMax Online Studios (MMO-developer) snapt zijn collega's niet.

TURTLES GAAN KONT SCHOPPEN – MAAR NU ECHT!

Dit nieuws is te leuk om niet te melden: er komt een nieuw vechtspel met de Turtles naar de Wii!

Eh, oké, gezien de reputatie van de jongste Turtles-spellen is dit niet meteen nieuws om van te gaan juichen.
Maar misschien dat we toch een voorzichtige glimlach op je gezicht kunnen toveren als we melden dat de ontwikkelaars iets beloven dat lijkt op Smash Bros. maar dan met goed werkende online-ondersteuning en een unieke twist?
Nog steeds geen glimlach?
Oké, dan melden we nog even dat het team achter de game bestaat uit mensen die aan Smash Bros. hebben gewerkt, aangevuld met wat voormalig Team Ninja-medewerkers.
Kijk, daar ga je al.





COMMENTAAR

KREDIETCRISIS IN DE GAME-INDUSTRIE?


JAN

Het zijn barre tijden... naar het schijnt. Misschien merken jij en ik nog niet zo heel veel van de aanhoudende kredietcrisis, maar het is behoorlijk serieus hoor, met al die spaartegoeden uit IJsland, autobedrijven die moeten sluiten en huizen die onverkoopbaar blijken. Uiteindelijk worden we allemaal meer of minder geraakt, en dus ook de gamesbiz.
Op het moment dat jij dit leest kan het bijvoorbeeld zo maar zijn dat Midway niet meer bestaat. Het bedrijf werd onlangs verkocht voor het belachelijk lage bedrag van $100.000 dollar, daar kun je verder alles over lezen op pagina 49.
En dan Eidos... het gerucht gaat al tijden dat het bedrijf in de verkoop gaat; Warner Bros. kocht laatst weer een pak Eidos aandelen. Blijkbaar kan het bedrijf (dat eigenlijk SCi is, maar Eidos heeft een betere naam) niet langer op eigen kracht opereren.
En zelfs een reus als Electronic Arts zit in de problemen. Men is bezig met een flinke reorganisatie en dat betekent zeshonderd man eruit. Er gaan geruchten dat EA Black Box de deuren sluit. Black Box was jarenlang verantwoordelijk voor de NfS serie, en recenter de Skate franchise.
En dan zijn er nog twee gamebladen die ophouden te bestaan. De ene is het multiplatform blad GMR, de andere betreft de Nederlandse versie van GamesTM. Die laatste had het van meet af aan lastig omdat de Engelse GamesTM ook nog gewoon in de kiosken bleef liggen en die kreeg de voorkeur van de meeste lezers. Misschien is er in de Benelux maar zoveel ruimte voor zoveel bladen... wie zal het zeggen?
Ik maak me dus best een beetje zorgen. Zeker nu het Amerikaanse tijdschrift CNNMoney de PlayStation 3 een zinkend schip heeft genoemd en de console een sombere toekomst voorspelt.
Nu lijkt die uiting mij een beetje te Xbox groen gekleurd want persoonlijk verwacht ik dat 2009 een topjaar gaat worden voor de PS3, maar bij CNNMoney schijnen ze er kijk op te hebben.
Nu heb ik wel een beetje verstand van geld, maar nog meer van games en ik zie een hele trits aan mooie titels op stapel staan. Games komen er echt nog wel genoeg het komend jaar, en daar zitten heus wel weer een heleboel toppers tussen, maar de uitspraak "het wordt een spannend jaar" lijkt meer dan ooit van toepassing!

IN GESPREK MET: LENNART SAS


CREATIVE DIRECTOR TRIUMPH STUDIOS

Afgelopen maand ging Jan bij Triumph Studios in Delft op bezoek voor Overlord II. Hij sprak daar met Lennart Sas, medeoprichter van Triumph en verantwoordelijk voor de sequel op het gemeen leuke Overlord.

PU: Van het originele Overlord zijn meer dan een miljoen stuks verkocht. Dat mag je gerust een verrassing noemen.
SAS: Een aangename verrassing, zeker! Toch hadden we altijd vertrouwen in de game, het is een uniek concept en dat is aangeslagen.

PU: Waarom heeft Codemasters jullie nog niet opgekocht? Toen Killzone (1) het zo goed deed, was Sony er als de kippen bij...
SAS: Dat moet je aan Codemasters vragen, ha! Maar nee, die plannen liggen er niet en bovendien hebben we geen interesse.

PU: Maar iedereen is toch te koop voor het juiste bedrag?
SAS: Ja, dat klopt. Wat bied jij?

PU: Waarom wordt Overlord II een betere game?
SAS: Omdat we alle elementen uit het origineel aanscherpen, aandikken en uitbreiden. Bovendien hebben we de engine, zeg maar de techniek achter de game, helemaal herschreven. Nu komen de Minions en de rest van de cast nog beter tot leven... en die zijn meer dan ooit de sterren van de game!

PU: De wereld van Overlord leent zich uitstekend voor een RPG of een adventure. Zie je Overlord spin-offs in de toekomst ?
SAS: Dat zou zo maar eens kunnen. Maar voor nu richten we ons op de sequel.



"WE HEBBEN OP DIT MOMENT ABSOLUUT HELEMAAL GEEN ENKEL PLAN VOOR EEN PSP 2."
Uitspraak van Sony. En dan weet je wel hoe laat het is.

POWERSPY

- Altijd leuk die console wars. Zo was Microsoft er als de kippen bij om Sony een schopje na te geven toen de launch van Home niet helemaal verliep zoals gepland was.
- Home is volgens Microsoft namelijk nu al outdated. Het zou Second Life zijn voor hardcore gamers.
- En dat is een dodelijke uitspraak, want een beetje hardcore gamer heeft een bloedhekel aan die neppe MMO.
- Aan de andere kant, Sony probeert wel zelf iets op te zetten. En dat waardeert de Powerspy meer dan Microsoft die momenteel links en rechts de boel bij elkaar jat om ook een potje casual te kunnen doen.
- En nu vindt de Powerspy casual games als Lips en You're in the Movies prima, zolang hij ze maar niet hoeft te zien en te spelen.
- Helaas is dat dus wel het geval, want elke dag zie je die irritante reclame van Lips op TV met die o zo spontane happy people.
- De Powerspy speelt best wel eens een partygame, maar no way dat zijn vrienden er zo opgedoft bij zitten, dansen, lachen en schreeuwen. En nee, zijn vrienden zijn redelijk normaal.
- De gemiddelde gamer staart toch vooral dom en met open bek naar een scherm als hij of zij speelt of meekijkt?
- De Powerspy kan nu al mededelen dat de E3 er dit jaar gewoon weer aankomt. Veel uitgevers zijn namelijk al bezig te brainstormen over wat ze op die beurs willen vertellen.
- Duidelijk is dat de boel anders gaat worden dan dit jaar, toen de E3 makkelijk in de woonkamer van Ed gehouden had kunnen worden. De 2009-versie wordt weer een echte ouderwetse E3 qua aankondigingen. Het zou niet meer alleen gaan om games die over een maand verschijnen.
- Zo geeft Microsoft Game Studios baas Phil Spencer nu al aan dat hij op de E3 aandacht wil schenken aan projecten die voorlopig nog niet af zijn.
- Zeg maar de Sony aanpak dus.
- Als het maar niet tot games leidt die uiteindelijk veel minder vet uitpakken dan beloofd, vindt de Powerspy het prima.

POWERSPY

- De afgelopen maand gaf natuurlijk vooral een lange lijst aan 'games van het jaar' te zien.
- Eén ding was daarbij opvallend. En dat was dat alleen Wii games een lange adem hebben als het gaat om de verkoopcharts.
- Games als Wii Fit en Mario Kart stonden vrijwel het hele jaar in de top 10 best verkopende games, terwijl Wii Sports, de game die je gratis bij de Wii krijgt, er bijna twee jaar lang in stond.
- En er is geen Xbox 360-, PS3- of PC-game die dat kan nazeggen. Na maximaal een maand of twee zijn die foetsie.
- Nu kun je daar twee dingen uit concluderen. Ten eerste dat Nintendo dus als een dolle verkoopt, maar ook, en dat is wat negatiever, dat de bezitters van de Wii slechts een paar games kopen en de rest links laten liggen.
- Terwijl Xbox 360-, PS3- en PC-bezitters veel meer verschillende games aanschaffen.
- De Powerspy heeft het flauwe vermoeden dat het Nintendo geen hol kan schelen dat er maar een paar titels verkocht worden. Links- of rechtsom, het geld komt toch wel hard binnen.
- F.E.A.R. 2 Project Origin mag toch verkocht worden in Australië. De game kwam de eerste test niet door en bleek veel te bloederig voor de Aussies.
- Bij de tweede test was het opeens geen probleem meer en kon er een 15+ stickertje op de voorkant.
- Monolith zweert dat men niks, maar dan ook niks aan de game veranderd heeft, maar dat een goede uitleg bij hetgeen er op 't scherm gebeurde plotseling een heel ander beeld van de game opriep.
- De Powerspy vindt dat uiterst vreemd. Want hoe kan een uitleg bij een scène waarin iemand een ander in slow motion z'n been afknalt opeens de beelden 'verzachten'...
- Of zou er nu bij elk ledemaat dat er afvliegt een pop-up verschijnen die je oproept een donorcodicil te ondertekenen?

TOP 10 MEEST TELEURSTELLENDE GAMES VAN 2008

Ja ja, het is inmiddels 2009, maar dit lijstje wilden we jullie niet onthouden. De top 10 meest teleurstellende games volgens het bekende Amerikaanse tijdschrift Wired.

Zie de lijst niet als een lijst met de tien slechtste games, want dat is het niet. Het zijn games waarvan men erg veel verwachtte, maar die deze hoge verwachtingen niet waarmaakten. Een aantal zaken valt op.

- EA zit maar liefst drie keer in de lijst, met nieuwe franchises. Hun vernieuwingsdrang wordt dus niet gewaardeerd.
- Ubisoft zit er twee keer in met vernieuwende producten, terwijl men vorig jaar juist geprezen werd om hun vernieuwende game Assassins Creed.
- Verderop in het nieuws zie je het ook staan, maar het lijkt erop dat je in 2008 gestraft werd voor vernieuwing.

10. Age of Conan


Age of Conan

9. Tom Clancy's Endwar
8. Too Human
7. Stalker: Clear Sky
6. Mirror's Edge


Dead Space

5. Dead Space
4. Prince of Persia
3. Mario Kart Wii
2. Star Wars: The Force Unleashed
1. Spore


Spore

> **"IN IJSLAND IS MOMENTEEL GEEN MOGELIJKHEID TOT GELDVERKEER MET HET BUITENLAND. EN WE HEBBEN BUITENLANDSE INVESTEERDERS NODIG. MOGELIJK MOETEN WE IJSLAND DUS VERLATEN."**
>
> De kredietcrisis hakt er keihard in bij de IJslandse Developer CCP (EVE Online)

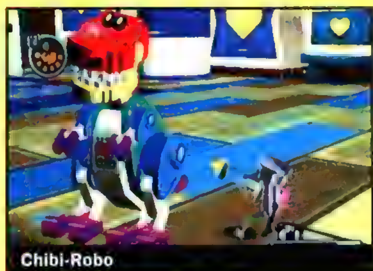
EINDELIJK BRENGT NINTENDO WEER EENS WAT GOEDE GAMES NAAR DE Wii...

(MAAR DIE PUNTJES STAAN DAAR NIET VOOR NIETS)

Laten we beginnen met het herhalen van de kop boven dit stukje: eindelijk brengt Nintendo weer eens wat goede games naar de Wii... Maar die puntjes staan daar inderdaad niet voor niets, want het betreft hier games die al zijn uitgebracht voor de GameCube, dus grote kans dat je ze al hebt gespeeld.


Pikmin

Het gaat in eerste instantie om de volgende titels: Pikmin, Mario Power Tennis, Donkey Kong Jungle Beat, Metroid Prime, Metroid


Chibi-Robo

Prime 2: Echoes en Chibi-Robo. De games gaan allemaal deel uitmaken van de NEW PLAY CONTROL-serie, en zoals de naam van de serie al een beetje verklapt, kun je de game nu besturen met de Wii-controller, en met een beetje fantasie kun je wel verzinnen hoe dat dan ongeveer gaat werken.

De games moeten allemaal in 2009 verschijnen.

DE MIDDELVINGER

Dit had een leuke aanvulling kunnen zijn op het aanbod van nieuwe Wii-games dat Nintendo in 2009 gaat uitbrengen, enige probleem is dat er van zo'n aanbod op dit moment geen sprake is.
De onlangs vrijgegeven release-lijst voor het eerste kwartaal van 2009 bevat bijvoorbeeld wel Pikmin (februari) en Mario Power Tennis (maart), maar geen andere titels van Nintendo zelf, wat het vermoeden sterkt dat deze heruitgaven van Cube-titels zullen verschijnen in plaats van écht nieuwe titels. Waarmee Nintendo opnieuw de middelvinger opsteekt naar de mensen die zichzelf in het GameCube-tijdperk nog als Nintendo-fan beschouwden.


Mario Power Tennis

COMMENTAAR

IK SPEEL HET LIEFST OP... DE PS3


JURJEN

Als iemand mij zou vragen welke console hij nu het best kan kopen op dit moment, zal ik afhankelijk van de persoon in kwestie hem of haar de Wii of Xbox 360 adviseren. De Wii als sociaal ding voor het hele gezin, en de Xbox 360 voor de hardcore gamer, aangezien daar gewoon het grootste aantal goede actiegames voor verkrijgbaar is.
Gek genoeg speel ik zelf de laatste tijd het liefst op de PS3.
Het geeft maar aan hoe weinig rationeel de keuze voor een console vaak is. Ik game bijvoorbeeld graag op de PS3 omdat hij zo lekker krachtig oogt. Zelfs als ik heb gehoord of gelezen dat een multiplatform-spel er beter uitziet op de Xbox 360, dan koop ik hem toch liever voor de PS3. Gewoon, omdat ik door de uitstraling van die grote zwarte bak - tegen beter weten in - denk dat de game op die console beter tot zijn recht komt.
En, oh ja, ik vind de doosjes van PS3-games ook wat chiquer ogen.
Er zijn ook minder absurde redenen waarom de PS3 momenteel mijn voorkeur geniet. Allereerst is hij een stuk stiller dan de 360, en vind ik de menu's mooier. Ik houd gewoon een beetje van het apparaat.
Tussen mij en de Xbox 360 is het nooit wat geworden, alleen al vanwege dat verschrikkelijke stofzuigergeluid. En dat ik bepaalde technische problemen met het ding heb gehad, draagt natuurlijk ook niet bij aan onze relatie.
De Wii... tja. Ik wil er wel op spelen, maar zou niet weten wat. Volgens mij komen daar niet zoveel leuke spellen voor uit, toch? Als iemand een tip heeft, houd ik me aanbevolen!
Terug naar de PS3. Wat een lekker ding. Hij tovert prachtige spelwerelden in hi-res op mijn tv, is betrouwbaar, lekker rustig, en hapt af en toe ook graag even een blu-ray-film. Helemaal goed.
Ben ik nu van mijn Nintendo-geloof gevallen? Nou, misschien wel, voor een deel. Maar daar gaat het mij in dit stukje niet om. Het gaat mij erom dat de keuze voor een bepaalde console soms minder rationeel verloopt dan ik altijd had gedacht.
En maak je geen zorgen hoor, mijn Wii-systemen (ik heb er drie!) en Xbox 360 staan altijd paraat voor elke game die ik er maar op wil spelen.
Maar tot die tijd ben ik lekker aan het genieten van mijn PS3.



RARE MANAGER MARK BETTERIDGE: "HET HELE IDEE VAN DE AVATARS KWAM EEN JAAR OF VIER TERUG BOVEN DRIJVEN. EN IEDEREEN VOND HET METEEN EEN GOED IDEE."

Wij vragen ons dan af waarom Microsoft het niet eerder heeft gebruikt.

VEEL RPG VOOR JE DS IN 2009

RPG-liefhebbers met een Nintendo DS hoefden zich in 2008 niet te vervelen, met dank aan heerlijke games als Final Fantasy 4, Sonic Chronicles en Chrono Trigger. En in 2009?

In 2009 gaan we nog veel meer ervaringspunten halen en leveltjes stijgen op die dekselse dubbelschermer. Daar gaan titels als Dragon Quest 9, Mario & Luigi 3, Pokémon Platinum, FF Chronicles, Blue Dragon Plus, Tales of Hearts, Rune Factory, Kingdom Hearts 358/2 Days en Vampire Dawn wel voor zorgen.


Blood of Bahamut


Sands of Destruction

BLOOD OF BAHAMUT

Vorige maand deden we ook al even melding van Blood of Bahamut, en nu we nieuwe beelden hebben gezien, zijn we gesterkt in ons vermoeden dat dit wel eens een van de beste DS-games van 2009 kan worden.
Het spel doet erg denken aan Shadow of the Colossus, aangezien je ook in Bahamut in kolossale wezens moet klimmen om ze stukje bij beetje te slopen.
In combinatie met een actief vechtsysteem en een indrukwekkende mix van 2D- en 3D-beelden, geeft ons dat steeds meer zin om die game van Square-Enix te gaan spelen.

SANDS OF DESTRUCTION

Dat geldt ook voor Sands of Destruction, alweer zo'n vers aangekondigde RPG, van Sega dit keer. De game is in Japan al verschenen onder de titel World Destruction, en werd daar door de vakpers jubelend onthaald.
Dat heeft vast iets te maken met het originele verhaal uit de gelijknamige tekenfilm, waarin de wereld wordt overheerst door beestmensen, wat een groepje krijgers doet besluiten die wereld dan maar te gaan vernietigen.
Mede door het feit dat zich onder die krijgers een whiskydrinkend beertje bevindt, is dit er ook zeker eentje om in de gaten te houden.
Tenminste, dat zegt Jurjen, ons eigen whiskydrinkende beertje.

POWERSPY

- Op de PU-redactie proberen we op dit moment het maximale uit de dag te trekken om al die vette feestdagen-games maar te kunnen uitspelen. Zo gaan we nog maar één keer per dag naar het toilet, schuiven we ontbijt, lunch en diner in één keer naar binnen (een blender doet wonderen) en zijn onze dames op vakantie gestuurd. Maar je moet toch een uur of zeven slapen.
- Niet dus. Een man in de VS beweerde onlangs dat ie met zeventien minuten slaap per dag makkelijk af kan.
- Of ie dan nog normaal functioneert staat niet in het bericht, maar Steven is het inmiddels aan het proberen.
- Mochten zijn artikelen in de deze PU ietwat onsamenhangend overkomen, dan weten jullie nu waar dat aan ligt.
- Zwemmer Michael Phelps die deze zomer vele gouden plakken won op de Olympische Spelen, gaat een game maken met 505 Studios.
- Nee, daar zitten wij op te wachten: 200 meter freestyle buttonbashen in een veel te strakke swimsuit.
- World of Warcraft-expansie Wrath of the Lich King heeft een relletje ontketend. En nee, het betreft dit keer niet een Chinese WoW-speler die na zes dagen zonder plassen doodging aan een geknapte blaas.
- Het betreft een scène waarin je een vastgebonden sorcerer moet ondervragen middels prikjes met een Neural Needler. Na een paar minuten prikken geeft hij de info die je nodig hebt vrij.
- We hebben hier dus te maken met de digitale versie van de Abu Ghraib-gevangenis.
- Blizzard doet er het zwijgen toe en anderen verdedigen WoW omdat je deze quest alleen kan doen als je aan de goede kant staat (de Alliance).
- Maar dan is dat martelen toch extra eng...
- Tot slot wacht de Powerspy gespannen af wanneer de eerste flashgame verschijnt waarin je schoenen naar George Bush kunt gooien.
- Sterker nog, hij voorspelt dat de opvolger van Call of Duty: Modern Warfare 'de schoen' als wapen op zal nemen in de vorm van een perk.

INNOVATIE IN GAMES: EEN MUST OF COMMERCIËLE ZELFMOORD?

Een nieuwe franchise, frisse game-ideeën, kakelverse IP's... daar worden wij als gamejourno's nou blij van. Innovatie noemt men dat ook wel met een duur woord. Echter, de innovatieve, nieuwe games van 2008 zijn nauwelijks aangeslagen.
EA's Mirror's Edge, Army of Two en Dead Space hebben tegenvallend verkocht, LittleBigPlanet is niet het grote succes geworden dat wij ervan verwacht hadden, en de RTS EndWar likt zijn wonden. Activision heeft al aangekondigd zich in 2009 vooral te richten op sequels. Wat vindt de redactie?

Jeroen: Tja wat zal ik zeggen. Ik speel eigenlijk alleen maar Rock Band tegenwoordig, dus bij mij moet je op dit moment niet zijn qua innovatie, want al die muziekgames doen natuurlijk hetzelfde. Dat weerhoudt mij er overigens niet van om zoveel mogelijk trackpacks of albums te downloaden. Want die shit is vet ouwe!

Jan: Op zich waren Guitar Hero en Rock Band niet zo heel lang geleden ook innovaties in het muziekgenre. Die zijn nu een groot succes. Nieuw kan dus wel degelijk scoren!

JJ: Eeeh, heb ik ooit gezegd dat ik voor vernieuwing ben? Dacht het niet. Ik ben de George Bush van de PU. De John McCain. De Balkenende. Ik hoef geen vernieuwende shit. Ik wil vooral dat games goed zijn, dat is voor mij het enige criterium. Bouw dingen uit, maar vind niet het wiel opnieuw uit. Ik haat collega's die roepen dat een sequel wel heel vet is, maar tja, weinig vernieuwing biedt en het spel in kwestie daarom dus een mager zeventje geven. Vooral blijven doorgaan, dan schrijf je straks voor een handvol nerds die het met je eens zijn.'

Jan: Pardon? Jij bent Bush en Balkenende tegelijk? Het zijn jouw woorden JJ.

Maarten: Gasten, keep it real. Ik zeg: hoe meer nieuwe IP's, hoe beter.

Steven: Ik vind het vooral sneu. Erg sneu. En het is helemaal jammer dat je hier niemand de schuld van kan geven, behalve die ongrijpbare grote domme massa. De mainstream, de groep mensen die ervoor heeft gezorgd dat mijn Wii sinds Mario Galaxy niet meer aan heeft gestaan. De mensen die niet het gezonde verstand hebben om kwaliteit te herkennen. Stel je voor dat de populariteit van simpele commerciële titels tot gevolg heeft dat wij gamers het zonder spellen als Mirror's Edge en LittleBigPlanet moeten stellen? Ouch...

Jurjen: Niet perse. LittleBigPlanet had een hele grote hit kunnen zijn, mits Sony de levelbouwer veel eenvoudiger had gemaakt en deze eenvoud als speerpunt van de communicatie had gebruikt. Dat zouden ze kunnen leren van Nintendo, die in 2008 met Wii Fit (verkoopt twee miljoen exemplaren per maand!) bewees dat mensen natuurlijk wel te porren zijn voor nieuwe game-ideeën, mits ze maar in behapbare vorm worden voorgeschoteld. Samengevat: als je een hit wilt scoren moet je game niet alleen heel vet zijn, je moet ook het instapniveau laag houden. En anders moet je niet zeiken.

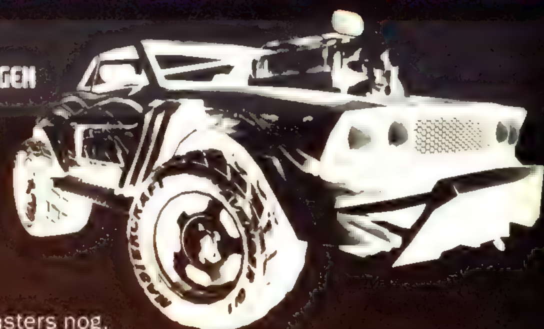
Jan: Vandaar dat Wii Music momenteel behoorlijk flopt, Jurjen? Het is zeer laagdrempelig, maar verre van vet, hoor!

Jurjen: Ja precies, laagdrempeligheid alleen is natuurlijk niets, je moet wel iets maken dat mensen graag willen spelen. Voor alle duidelijkheid: ik vind dat er ook veel negatieve aspecten zitten aan het steeds eenvoudiger en laagdrempeliger maken van games, maar mijn punt is dat je niet kunt verwachten dat een spel als Mirror's Edge of No More Heroes zomaar een hit wordt 'omdat het spel origineel is'. Ze zien er gewoon te complex en intimiderend uit voor de massa.
Ik vind dat helemaal niet verrassend of nieuw. Toen ik zag hoe complex de levelbouwer van LittleBigPlanet in elkaar stak, zonk bij mij ook de moed in de schoenen. Andersom: Gears of War 2 wil ik wel graag spelen, juist omdat ik heb gehoord dat het spel helemaal niet zo complex of veeleisend is.

Wouter: Het kan allemaal wel zo zijn, feit is dat ik zeer vrolijk werd van Dead Space en Mirror's Edge. In al mijn enthousiasme voorspelde ik in de vorige PU dan ook dat EA met nog veel meer nieuwe franchises gaat komen in 2009 en als dat niet zo is dan maakt dat Wouter een very sad Panda. Ik houd er namelijk van om aangenaam verrast te worden en sequels vallen toch vaker tegen dan dat ze het vorige deel overtreffen.

FUEL

JJ STELT VRAGEN



Kijk, dan heb je JJ's aandacht: roepen dat je de grootste open racewereld, een nieuwe race-ervaring en de langste races ooit gaat maken! En het is niet bepaald Jan Lul die dat roept. Het is Codemasters, de mannen van Colin McRae en GRID. Het zal toch niet waar zijn...

Potverdrie, wat zat het racegenre het afgelopen jaar in het slop. Pure metaalmoeheid. Als we GRID niet hadden gehad, was ik misschien wel World of Warcraft gaan spelen! En iedereen weet hoe ik die RPG-shit haat.
Microsoft komt al twee jaar lang niet over de brug met een nieuwe racegame (Forzaaaa 3 jongens, kom op!!!) de Need for Speed-serie wordt mogelijk opgedoekt (gewoon een goede racer met veel cops maken, komt alles goed), MotorStorm 2 was een goede herhalingsoefening (volgende keer weer wat meer desert en minder jungle) en hoera, van Gran Turismo komt na 24 jaar rond Kerst 2009 eindelijk weer een nieuw deel. Als ze de deadline halen tenminste...

Gelukkig is daar Codemasters nog. De enige developer die blijkbaar nog lijkt te geloven in het race-genre en bereid is het risico te nemen om een stap voorwaarts te maken. Dirt 2 (de nieuwe Colin) komt er aan, men werkt hard aan een nieuwe Formule 1-game (die, als we intimi mogen geloven, flink bruut gaat worden).
En dan is er dus ook nog FUEL: een open wereld racer die ons maar liefst 14.000 km2 van Moeder Aarde schenkt om overheen te rossen.

Jullie roepen nogal wat in jullie persbericht: "grootste race-omgeving ooit", "een geheel nieuwe race-ervaring". Er zijn er gesneuveld om minder heftige uitspraken. Zijn jullie niet bang dat je de hype niet waar kunt maken?
Executive Producer David Brickley: "Nee, het is namelijk de grootste game-omgeving ooit! Dat was de eerste doelstelling toen we aan de game begonnen. Het zou dus vreemd zijn als we dat niet zouden kunnen realiseren. Sterker nog, we hebben de wereld zelfs verkleind. Die was oorspronkelijk vijf keer groter! Maar we kwamen er al snel achter dat het leuker was om alle toffe shit in 14.000 km2 te stoppen. En wat betreft die nieuwe race-ervaring, tja, we hebben de grootste open wereld, verschillende soorten terrein, veranderende weersomstandigheden, lekker lange races... Noem mij één game die dit brengt..."

GEEN MODDER

Iedereen die mijn (p)reviews over racegames door de jaren heen heeft gevolgd, weet dat ik geen groot fan van modderracers ben. En wel om één reden: de modderige omgevingen zijn te 'open' voor me. En 'open' houdt in dat close racing, bumper tegen bumper, lastig is.
Kijk naar MotorStorm. Adrenaline verhogend, dat zeker, maar te veel hotseknots, vlieg-maar-door-de-lucht. Ik wil winnen omdat ik een bocht beter heb ingeschat, niet omdat er ook nog twee andere shortcuts zijn.
En het is altijd Codemasters geweest die me dat machtige gevoel van close racing gaf. TOCA, GRID, maar ook Colin McRae en Dirt. Allemaal racers waar het aankomt op echt sturen.
Zien we nu dus voor het eerst shortcuts bij Codemasters?

Leuk die open wereld, maar er is één groot nadeel en dat is dat veel mensen in zo'n open vrije wereld maar een potje aankloten en op maffe manieren winnen. Hoe voor-







kom je dat? Ik wil close racing à la Dirt.
David Brickley: "Als mensen niet kunnen aankloten in FUEL, dan hebben we gefaald. Het leuke van open werelden is juist dat je lekker kunt rondkutten. Natuurlijk zullen we in de Career mode grenzen stellen aan wat mogelijk is, maar de vrijheid zal altijd blijven bestaan. FUEL wordt leuk omdat je steeds keuzes kunt maken en ook met een motor van een buggy kunt winnen, omdat je bijvoorbeeld even van het pad afwijkt en door dikke jungle heen scheurt om een stukkje in te halen. Sorry dus."

MILIEU

FUEL heeft een leuk verhaaltje aan de game gekoppeld. De racer speelt zich af in een alternatieve wereld, die verneukt is door jaren milieuvervuiling. De mensheid leeft teruggetrokken in veilige steden en mijdt de vervuilde buitenwereld. Slechts enkele coureurs durven naar buiten te gaan om daar in extreme races met elkaar te strijden om de hoofdprijs: brandstof. Codemasters is dus helemaal op de ecologisch verantwoorde tour gegaan. Met een beetje mazzel heet één van de coureurs Al Gore.

Dat hele milieusausje is er niet voor niks. Het geeft developer Asobo Studios, die FUEL samen maakt met de racemannen van Codemasters, de kans zich flink uit te leven in extreme omstandigheden. En extreem is deze game in vele opzichten.

* Er staat maar liefst 14.000 km2 aan open land voor je klaar. En je kan overal komen zonder laadtijden.
* Het weer verandert voortdurend van zonnig (en dus stoffig) tot gutsend van de regen (modderbad), tot verwoestende tornado's die over je heen razen.
* Dag en nacht cyclus. Het kan dus donker worden, wat begrijpelijk anders rijdt. En van het ochtendgloren met die laaghangende, in je bakkes schijnende zon word je niet bepaald vrolijk.

"NOEM MIJ ÉÉN GAME DIE DIT BRENGT."



LAAAAAANG

Ook op racegebied gaat FUEL ver.

* Zeventig verschillende auto's in zes verschillende klassen. Denk aan buggy's, motoren, terreinwagens, dat soort werk. Beetje MotorStorm achtig dus.
* Career mode bestaat uit zeventig races variërend van Time Trial, Checkpoint Attack, Circuit Races, tot Raid (races van 15 tot 30 minuten). A la GRID dus dat ook b egon met korter werk om te eindigen met de befaamde 24 uur van Le Mans.
* En als je dacht dat Raid lang was met een half uur, dan heb je Long Raid nog niet gecheckt. Met races die wel vier uur kunnen duren.

Leuk die Long Raid, mijn vriendin zal er blij mee zijn, maar hoe hou je ze leuk? Wat als een gast te snel is, dan rijd je drie uur en vijftig minuten voor de kat z'n kut!
David Brickley: "Die kat kan gerust zijn. Er is niet één bepaalde route. De uitdaging in FUEL zit 'm niet alleen in het racen maar ook in het bepalen van de route. De beginners zullen vasthouden aan de vaste 3D GPS die hen de weg wijst, maar de meer ervaren racers gaan hun eigen gang. Er zijn veel verschillende mogelijkheden over verschillende soorten terrein. Maar die brengen ook meer risico's met zich mee. En je wagen gaat op een gegeven moment kapot waardoor je een dikke tijdstraf krijgt. Echt, geloof me, die vrijheid gaat juist heel cool worden."



VERWACHTING

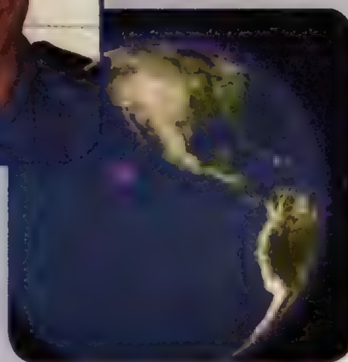
De beloften van FUEL klinken goed. Maar gaat het ook werken? Tja, Codemasters heeft ons op racegebied zelden teleurgesteld dus we warmen onze banden vast voorzichtig op.

+ Grootste racewereld ooit.
+ Bikkelharde races.
- Eerst spelen dan geloven.



FUEL
XBOX 360 / PS3 / PC
CODEMASTERS
2009





Wie **Wesley Vaasen, 29 jaar**
Functie **Korporaal Technische Dienst**
Opleiding **MBO niveau 4**
Waar **Hawaï**
Profiel **technisch en sociaal**

Wie is Wesley?
Wesley begon na zijn mbo als vliegtuigonderhoudstechnicus bij de burgerluchtvaart. Dat was tijdelijk. Zijn droom was een baan bij de marine. Net als z'n vader, oom en opa. Het zit 'm in z'n bloed. Wesley werkt nu drie jaar bij de marine en is net bevorderd tot korporaal.

"Wat dacht je van radartesten met ballistische raketten bij Hawaï?"

Techniek op een Luchtverdedigings- en Commandofregat, hoe stoer is dat?
"Het is sowieso wel een kick om op zo'n groot schip te werken. De totale bemanning bestaat uit 180 man en de Technische Dienst, de TD, uit 40. Ik zorg er samen met een collega voor dat de compressoren die de hogedruklucht regelen goed werken. Die hogedruklucht is nodig voor de voortstuwing van het schip, als die wegvalt, dan kan het schip stil komen te liggen. Best belangrijk werk dus. Maar dat vind ik ook als ik controlerondes loop of technisch onderhoud pleeg."

Hoe maak je vrienden met 180 man op een schip?
"Als je voor langere tijd met elkaar op een schip zit, dan leer je elkaar snel goed kennen. Kok of commandant, dat maakt niet uit. Als je aan boord komt, dan stel je je ook aan iedereen voor, dat is normaal. Je bent met z'n allen een team, niet alleen met je directe collega's, want ook buiten je functie heb je allerlei activiteiten en werkzaamheden waarbij je samenwerkt met andere collega's. Inmiddels zijn veel collega's ook mijn vrienden geworden. Niet zo gek, want je trekt gewoon heel veel met elkaar op."

Wat doe je dan zoal als je niet werkt?
"Sporten. Of we zitten met elkaar in het Caf, dat is een soort huiskamer, daar eten we, maar je kunt er ook gewoon een beetje ontspannen, tv kijken, gamen, e-mailen naar huis, een potje kaarten of met je laptop klooien. Er is in ieder geval altijd wel iemand die je kent. Heel gezellig."



Wordt er ook nog gewerkt aan boord of eh...?

"Ja, natuurlijk! We werken in wisseldiensten, vier uur werken en acht uur vrij. Natuurlijk werken we als Technische Dienst vooral aan de controle, bediening en het onderhoud van alle installaties aan boord. Voor mij zijn dat dus de hogedrukluchtcompressoren, maar we zijn ook verantwoordelijk voor de beveiligingsinstallaties, energievoorzieningsinstallaties, hydraulische systemen en platforminstallaties. Daarnaast loop je ook de wacht en krijg je taken bij het aanleggen in de haven of het algemene onderhoud van het schip."

Moest je trouwens niet wennen aan het leven op een schip?

"Het is natuurlijk heel anders dan aan wal. Alles verloopt via een vast patroon en een vast ritme. Maar tijdens mijn eerste reis was dat juist hetgene wat voor mij heel ontspannend werkte. En eigenlijk heb ik in mijn functie juist weer veel vrijheid. Binnen de Technische Dienst plannen we met elkaar alle werkzaamheden. Hoe die worden uitgevoerd is ook een gezamenlijke verantwoordelijkheid. En we doen naast het werk ook veel leuke dingen. We hebben zelfs een pot waarin we sparen om uitjes te organiseren als we aan wal zijn. Dan gaan we bijvoorbeeld karten."

En daar maak je vrienden mee?

"Ja, zeker weten!"

Gebeurt er ook wel eens iets spectaculairs?

"Wat dacht je van radartesten met ballistische raketten bij Hawaï?"

Radartesten met ballistische raketten bij Hawaï, interessant...

"Ja, het was voor het eerst dat het een niet-Amerikaans schip lukte om een ballistische middellange afstands-raket tot buiten de dampkring te volgen en de doelinformatie te berekenen. Daarvoor moest natuurlijk wel eerst een raket worden afgevuurd, dat was absoluut spectaculair. De oefening was een groot succes en dat was op het hele schip merkbaar. Je bent er met z'n allen bij betrokken."

Ligt Pearl Harbor ook niet op Hawaï?

"Ja, klopt. We hebben daar zelfs een herdenkingsdienst gehouden. Ik maakte deel uit van een vijftig man tellende delegatie en mocht de krans leggen bij de USS Arizona. Dat heeft wel indruk op me gemaakt. Er zijn toen in 1941 tijdens de Japanse verrassingsaanval meer dan 1000 bemanningsleden omgekomen. Dat is heftig. Zeker als je de film hierover hebt gezien." ■

Wat doet de Koninklijke Marine?

De Koninklijke Marine zorgt kort gezegd wereldwijd voor veiligheid op en vanuit zee. De marine is een grote organisatie waar ruim 11.000 mannen en vrouwen werken in tal van beroepen.

Wat doet de Technische Dienst?

De Technische Dienst is verantwoordelijk voor alle (elektro)technische installaties aan boord van de schepen. Als Onderofficier bij deze dienst hou je je bezig met de controle en bediening van deze installaties. Je verricht periodiek onderhoud en houdt een zogenaamd storingenboek bij. Je mag de Technische Centrale, de machinekamer en de werkplaats aan boord tot je werkterrein rekenen. Mooie plekken om vrienden voor het leven te maken.

Hoe word je onderofficier Technische Dienst?

Om onderofficier (korporaal) Technische Dienst Elektrotechniek te worden heb je een diploma MBO niveau 4 Elektrotechniek Middenkaderfunctionaris nodig met de richting automatiseringsenergie, elektrotechnische installatie of mechatronica. Daarna krijg je een pittige opleiding bij de marine waar je de rest van je leven wat aan hebt. Eerst krijg je een basisopleiding van 12 weken met daarin een 'eerste maritieme vorming'. Daarna begin je aan een vakopleiding van 30 weken, gevolgd door een stageperiode van 14 weken aan boord van een schip. Als laatste krijg je een kaderopleiding van 4 weken. Hierna heb jij je bevordering tot korporaal dik verdiend. Naast je basissalaris en je vaartoelages, krijg je ook nog eens een premie van ongeveer 10.000 euro en ligt de wereld aan je voeten.

Wil je meer weten? www.werkenbijdemarine.nl
Of bezoek de Infodag en vaar mee op 25 februari.

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

WOUTER MAAKT SHISH KEBAB

Lijnrecht tegenover de bijkans puberale, vrolijk webslingerende Spider-Man staat de chagrijnige, haast bejaarde Wolverine. Wouter digt beide superhelden, hoewel hij zich meer kan vereenzelvigen met het humeur van de klauwende knakker... vooral op het moment dat hij een filmgame speelt.

Eigenlijk wilde ik het feit dat ik hier over een filmgame schrijf een keer totaal negeren. Gewoon, voor de grap, kijken hoe het voelt. Maar je kunt er simpelweg niet omheen, hè? Je hoeft de titel maar te bekijken en je weet alweer hoe laat het is.
Gelukkig bestaat de kans dat het uitgemolken 'filmgames-zijn-kut'-cliché een keer doorbroken wordt. Wolverine wordt namelijk ontwikkeld door een bedrijfje waar ik wel een aardig hoge pet van op heb: Raven Software!

RAAF

Raven heeft al de nodige ervaring met superhelden, want we hebben de alleraardigste Marvel: Ultimate Alliance en de X-Men Legends games aan hen te danken. Heerlijke light-RPG's waar zeker de Marvel-fans wel een booty shake van geluk voor hebben gedaan.



Wolverine's specialiteit: piloot door het raam naar buiten sleuren en 'm dan in één beweging openrijten. Ook wel de helichopter genoemd.

Aan Wolverine is echter weinig rollenspel te bespeuren, maar wel een hele boel bloederige actie. Met de nadruk op bloederig, want hoewel de film een 12+ rating heeft gekregen, moet je voor het spelen van de game 18 jaar of ouder zijn! Opvallend!
Wolverine gaat dan ook flink los met zijn klauwtjes en niet alleen om BH-bandjes door te snijden. Lichamen worden doorboord en zelfs doormidden gekliefd, hoofden worden afgehakt, kortom; Wolfie doet 'what he does best'.

> "WOLVERINE GAAT FLINK LOS MET ZIJN KLAUWTJES EN NIET ALLEEN OM BH-BANDJES DOOR TE SNIJDEN."

VLEESREEPJES

We hebben te maken met een action game in de puurste zin van het genre. Je neemt in third-person de controle over Logan, oftewel Wolverine, en maakt gebruik van zware, lichte en grijpaanvallen, natuurlijk afgewisseld met een sprongetje hier en daar. Er wordt om de paar seconden een blik soldaten opengetrokken die jij tot bloederige reepjes vlees dient te choppen.
Het feit dat je daar XP voor krijgt om mee up te levelen zou ik bijna 'een vleugje RPG' noemen, maar tegenwoordig is dit standaard bij een third-person hak en beuk game. Wel leuk is dat je extra ervaring kunt verdienen door brute combo's uit je knoppen te toveren en zoveel mogelijk lui af te maken met een finishing move.
Ook kan je gebruik maken van de omgeving; zo zag ik Wolverine meerdere malen een soldaatje op een uitstekende tak spiesen. Shish Kebab!

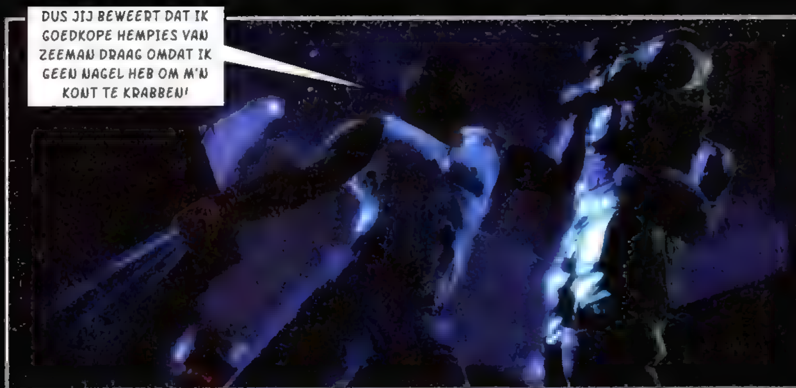
GELUID, CAMERA...

De actie wordt afgewisseld met zogenaamde 'cinematic sequences' die trouwens wel wat meer om het lijf hebben dan de standaard Quick Time Events die we sinds God of War zo fucking vaak tegenkomen. Terwijl de filmachtige actie doorraast, heb je namelijk nog steeds de volledige controle over Wolverine, maar kun je alleen niet meer overal gaan en staan waar je wilt. Zo moest Logan op een gegeven moment een enorme vloedgolf voorblijven, door van vrachtwagen naar vrachtwagen te springen. De scène eindigde toen hij op de laatste truck terechtkwam en deze op spectaculaire wijze explodeerde, scripted dus.
Deze sequenties zijn rechtstreeks uit de film getrokken en benadrukken dat het inderdaad een FILMGAME is, hoewel ik dat stiekem toch af en toe vergat terwijl ik Wolverine zo tekeer zag gaan. En dat is een goed ding...





Je zal als Wolverine maar vreselijke jeuk aan je ballen hebben...



GENEES JEZELF

Wolverine heeft een mutante genezingsgave, een van de redenen dat de man het implanteren van een adamantium skelet kon trekken. Comicgeek-feitjes terzijde; je ziet Logan's gave ook terug in de game. Soms is de man zo verrot gemept en gesliced dat je botten kunt zien zitten, maar langzamerhand verdwijnt het bloed en groeit het vlees terug. Freaky!

VERWACHTING

Wolverine bevat bloederige, spectaculaire actie, dat kan ik je al wel vertellen. Maar voor dit soort games geldt altijd: voelen is geloven. En ik ben nog niet geheel gerust.

- + Wolverine is een ruige gast.
- + Bloederig als een satanistenparty.
- + Raven bakt er wel iets moois van... toch?
- − Draagt het stigma van een filmgame.
- − Choppen, klauwen, naggen... is dat alles?



WOUTER

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
XBOX 360 / PS3
RAVEN SOFTWARE /ACTIVISION
MEI 2009

THE CONDUIT

MAARTEN SCHIET OP DE WII

"De games op de Wii zijn niet aan mij besteed", zei Maarten een half jaar geleden nog. Maar nadat hij MadWorld speelde en inmiddels verliefd is geworden op The House of the Dead: Overkill begint hij de Wii steeds meer te waarderen. Kan de shooter The Conduit die postitieve vibe bij hem vasthouden?



Wauw! The Conduit heeft nu al meerdere prijzen gewonnen! Best knap, want het spel is nog niet eens uit. Vorig jaar op de E3 werd het door meerdere media beoordeeld als 'Beste Wii game', 'Beste grafische technologie voor de Wii' en 'Beste shooter voor de Wii'. Nu is dat laatste niet echt een prestatie te noemen. De Wii kampt namelijk met een probleempje. Naast het feit dat het, zeker rond de feestdagen, aan toppers ontbreekt, heeft de machine ook nog eens een overall chronisch gebrek aan shooters.
The Conduit moet dat gapende gat dus gaan opvullen. En het heeft er dus, zonder dat iemand het spel gespeeld heeft, alle schijn van dat dit gaat lukken. Minder vertrouwenwekkend overigens is de naam van de ontwikkelaar, High Voltage, tenzij je 50 Cent Bulletproof een topgame vindt.

ALIENS

Washington D.C. Een alien invasie. Een organisatie die luistert naar de naam The Trust stuurt jou er op af om de boel uit te zoeken en uiteindelijk orde op zaken te stellen. Dat is het verhaal van The Conduit. Wat zeg je? Is dat niet echt origineel, of stunning? Nee, zoiets dacht ik ook al.
De besturing is precies zoals je verwacht bij een FPS op de Wii. Met de remote bestuur je je vizier en lopen gaat met het knuppeltje op de nunchuk. Schieten met de trigger en dan heb je de belangrijkste punten onder controle.
Het schieten is vrij gevoelig, maar wel weer redelijk realistisch. Er schijnt ook een target-lock functie op te zitten. Ik merkte echter dat ik liever al schietend op mijn vijanden af rende en ze een genadeklap gaf met de achterkant van m'n geweer, door een slaande beweging te maken. Dat voelde stiekem best wel lekker.



BEKEND

Het deel dat ik speelde, voelde aan als een level in de originele Unreal Tournament gangen met Halo tegenstanders. Gangen met betonnen muren, afgewisseld met iets grotere ruimten met buizen waar ik dan met een lichtgevende, zwevende bal een computer moest hacken.
Een klein stemmetje in m'n hoofd vertelde me dat ik dit ergens in de jaren '90 ook al eens had gedaan. Het feit dat ik talloze behelmde mannetjes, die verscholen achter muurtjes en obstakels zaten, moest afblaffen, versterkte die gedachte slechts.



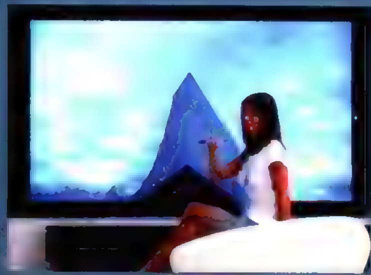
"IK ZIT TOCH TE WACHTEN OP EEN OVERTUIGENDER STUKJE GAMEPLAY."

NIET CASUAL

Een van de doelen van de ontwikkelaar is om aan te tonen dat de Wii-aanhang niet alleen maar bestaat uit casual gamers, maar dat er ook ruimte is voor een echte first-person shooter. The Conduit wordt nu al om z'n dynamische omgevingen geprezen, maar behalve het feit dat ik een brandblusser kon laten ontploffen door er een kogel doorheen te boren, heb ik nog niet veel interactie gezien. Die exploderende brandblusser liet overigens wel drie gasten door de lucht vliegen. Misschien niet vernieuwend, wel leuk.
Wellicht is het deel dat ik speelde niet het meest innovatieve en indrukwekkende deel van de game, maar op dit moment kon The Conduit de hoge verwachtingen nog niet waarmaken.
Oké, met een nieuwe shooter op de Wii zijn we natuurlijk al snel tevreden, maar ik zit toch te wachten op een overtuigender stukje gameplay.

TE GROOT

Oké, dit vooruitblikartikel is misschien niet heel positief, maar dat zou ook kunnen komen omdat ik het gespeeld heb op een 46 inch full HDTV. Dat moet je ook niet doen met een Wii, dan ziet alles er (ondanks het gebruik van een componentkabel) 'niet bijzonder uit'.





Brrrrr, dan zie ik liever die naakte oma die in dat filmpje speelde dat de Gouden Loekie won. Sterker, dat was een zeer vertrouwd beeld voor mij.

VERWACHTING

The Conduit wordt geen origineel, maar wel een degelijke shooter voor de Wii. Zo eentje waar je in één ruk doorheen zult spelen en misschien later nog één avondje mee zult gaan multiplayeren. Verwacht geen [illegible] dingen, maar hé het is een shooter! Voor de Wii!

- \+ Wat leuk, een shooter op de Wii!
- \+ De gedachte dat het multiplayer gaat krijgen!
- − Behalve het feit dat je deze shooter met je afstandsbediening bestuurt, zag ik geen direct spannende of innovatieve elementen.

MAARTEN

THE CONDUIT
HIGH VOLTAGE / SEGA
Wii
LENTE 2009



ATARI LIVE LINE-UP 2009 GEEFT HOOP



Wat betekent de naam Atari vandaag de dag nog? Zeg je Atari dan denk je aan flops, een dreigend faillissement en middelmatige games. Jan kwam echter enthousiast uit London terug na een bezoek aan Atari Live en gaf aan dat de nieuwe line-up van Atari wel eens het tij voor de kwakkelende speluitgever zou kunnen gaan keren.

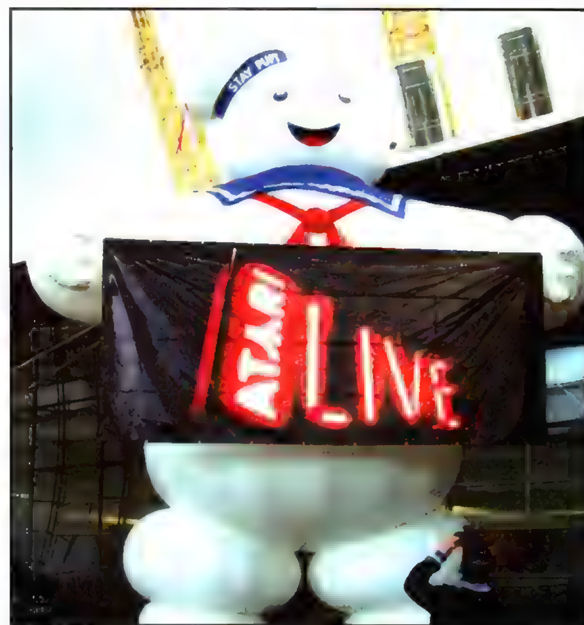
Dat het de afgelopen jaren niet goed ging met Atari, zag zelfs een blinde kip. De ene na de andere studio werd verkocht of gesloten, gameprojecten draaiden regelmatig uit op een ramp, partners liepen weg en toptitels werden verruild voor middelmatige meuk. De tijd dat Atari klinkende namen als Driver, Stuntman en Unreal Tournament in z'n stal had, lijken echo's uit een ver verleden.
Het pijnlijkst was misschien nog wel de hele gang van zaken rond de laatste Alone in the Dark. Ik had erg veel van die titel verwacht en qua sfeer en graphics was de laatste AitD ook een huzarenstukje, maar de basisingrediënten, camera en besturing, waren tergend slecht uitgewerkt. Hoe de hoge heren bij Atari dit ooit hebben kunnen goedkeuren, blijft een groot raadsel. Vooral ook omdat de PS3 versie veel van de kritiekpunten die bij de 360 versie waren geuit, wel doorvoerde.

YOU WIN SOME, YOU LOSE SOME

Een van de hoge Heren bij Atari is kersverse president Phill Harrison. Mr. EyeToy was voorheen een big shot van Sony Computer Entertainment maar vertrok daar op een wel heel raar moment. De PlayStation 3 kon ten tijde van zijn afscheid alleen nog maar groeien en stond aan het begin van een spannende reis. Harrison kon overal aan de slag maar koos voor een bedrijf dat aan de beademingsapparatuur lag met omstanders die al klaar stonden om er euthanasie op toe te passen. Harrison kondigde aan de boel eens flink op te gaan schudden, maar hij maakte min of meer een valse start met AitD, een game die achteraf gezien niet in een dergelijke staat had mogen uitkomen.
Ik confronteerde Harrison met het tegenvallende resultaat van AitD en kreeg in eerste instantie een diplomatiek maar toch veelzeggend antwoord: "Ik denk dat Eden Studios applaus verdient voor de zaken die ze hebben uitgeprobeerd. AitD heeft grenzen verlegd en nieuwe dingen gedaan die we nog niet eerder hebben gezien. Sommige zaken werken echter op papier, maar blijken in de praktijk toch anders uit te pakken. Dat is jammer maar dat is hoe het gaat, you win some, you lose some."
Juist ja, ik vraag me af of Harrison & Co ook applaudisseren wanneer de uiteindelijke verkoopcijfers van AitD binnenkomen want de game had miljoenen moeten verkopen, maar men mag blij zijn als het er uiteindelijk een paar honderdduizend geworden zijn.

DROMEN

Daarom was de Atari Live bijeenkomst ook zo interessant. De meeste persevenementen waar een uitgever (een deel van) z'n line-up voor een komende periode toont, zijn redelijk voorspelbaar.
Maar voor Atari wordt het in 2009 (en de eerstkomende jaren daarna) erop of eronder. Je wint de oorlog niet met My Horse & Me 2 en 101 Dragonball Z titeltjes.
Atari moet weer toppers in de gelederen krijgen. Harrison: "De belangrijkste reden om bij Atari aan de slag te gaan, was de motivatie om een merk waar ik mee ben opgegroeid weer waardevol te maken. Het kan niet zo zijn dat Atari als een nachtkaars uitgaat. Atari moet weer garant staan voor kwaliteit. Atari moet een bedrijf zijn waar spellenmakers zich thuis gaan voelen, waar ze de ruimte krijgen om hun dromen te verwezenlijken." Mooie woorden, maar uiteindelijk draait het toch om de games. Goede games. Games waarvan het succes afstraalt op de naam Atari. Een aantal van die games heb ik gezien in Londen. Niet alle titels op Atari Live gaan gierende (kas)successen worden, maar de potentie van sommige titels is groot. In totaal werden er meer dan twintig titels getoond en de meeste waren ook speelbaar. De games waar ik het meest van verwacht, laat ik wat uitgebreider de revue passeren.



"ZOU DE KWAKKELENDE SPELUITGEVER HET TIJ DAN TOCH GAAN KEREN?"





RACE PRO

De langlopende raceserie van ontwikkelaar Simbin komt naar de Xbox 360. De makers hebben een behoorlijk trackrecord met ultra realistische titels als RACE 07, GTR en GTR 2 en ook de Xbox 360 versie is alleen voor echte bikkels.
Race Pro laat je met driehonderd verschillende auto's rijden, tenminste als je de kwaliteit bezit om iedere bocht en elk stukje asfalt goed te nemen. Eén verkeerde move, en je staat naast het parcours.
De game huisvest diverse bestaande cups zoals de WTCC, Formula 3000, Formula BMW en Mini Cooper Challenge, kan bogen op vijftien officiële tracks en een sloot aan licenties van autofabrikanten.



VOOR DE TOEKOMST

JAN ZIET LICHT AAN HET EIND VAN DE TUNNEL

TEKKEN 6

Tekken 6 moet Atari's grootste klapper in 2009 worden. Niet zo vreemd, want we hebben hier te maken met de best verkopende beater aller tijden. Meer dan dertig miljoen games uit de Tekken serie gingen tot dusver over de toonbank.

Je mag het best groot nieuws noemen dat de voormalige Sony vechtgame nu gelijktijdig naar de Xbox 360 komt én dat Atari dus ook de distributie van de PS3 versie doet. Het idee dat Tekken 'weg is' bij Sony voelt dan ook gek, maar uiteindelijk draait het natuurlijk om de ontwikkelaar aan het roer en dat is nog steeds Namco Bandai.
Op de opmerking dat de move naar de Xbox 360 door sommige PS3 fans als verraad gezien wordt, zei men: "We hebben altijd prima gewerkt met Sony maar uiteindelijk willen we dat zoveel mogelijk gamers kunnen genieten van onze titels. We kijken er dan ook erg naar uit dat nu ook Xbox 360 gamers met Tekken aan de slag kunnen."
Logisch verhaal; Namco Bandai wil gewoon zoveel mogelijk games verkopen en dat gaat nu eenmaal beter als je meerdere platforms hebt als afzetgebied.
Maar hoe staat het met de game zelf?

MIJN KOP ONTPLOFT!

Tekken 6 heeft de meeste personages ooit, meer dan veertig. Tijdens de ingame presentatie kregen we twee nieuwe personages te zien: de vrouwelijke cyborg Alisa Bosconovitch en een ietwat nichterig kereltje genaamd Lars die er met zijn paarse flapperjas uitziet als een Duitse rocker uit de vorige eeuw.
Vooral de moves van Alisa spraken tot de verbeelding aangezien ze als halfmens, halfrobot een aantal leuke trucjes achter de hand heeft. Zo kan ze haar eigen hoofd van haar romp trekken en deze naar tegenstanders gooien als bom. Voorts heeft ze een jetpack in haar rug waardoor ze kort kan vliegen en kan ze twee zagende messen uit haar onderarmen tevoorschijn toveren. Geen typetje dat je in de deuropening wilt zien staan als je zaterdagnacht iets te laat thuiskomt van je stapavondje.

PINGUÏN?

De gameplay is herkenbaar uit duizenden, toch zijn er wel de nodige vernieuwingen te bespeuren. Zo zijn de arena's waarin je vecht nu eindelijk gelaagd. En dus kun je bovenin een kasteel beginnen om uiteindelijk onderin de kelder te eindigen. Aardig detail is dat je bijvoorbeeld ook door de vloer kunt zakken en zo een verdieping lager terechtkomt. Dit gebeurt altijd alleen als gevolg van de uitgevoerde acties op het scherm. Vloer je je tegenstander veelvuldig en krijgt de ondergrond dus veel gewicht te verduren, dan zal een vloer of ondergrond uiteindelijk instorten.
Voorts kunnen alle vechtersbazen en bazinnen een item vrijspelen waarmee ze of de vijand extra schade toebrengen of uitdagen/beledigen. Hierbij kun je denken aan een shotgun, een rookbom of een vechtende pinguïn(?).
Voorts is het Netsu Power systeem uit Tekken Tag Tournament vervangen door een Rage. Personages krijgen extra kracht nadat hun health onder een bepaald percentage komt, om zo alsnog het tij te kunnen keren.



ONLINE?

Over de multiplayer deed Namco Bandai nog wat geheimzinnig. Alle 'standaard' modes zijn aanwezig, waaronder een realtime online versus mode. Ik spreek daarbij wel de hoop uit dat de Japanners hun zaakjes deze keer op de PS3 online wel op orde krijgen want anders zal hetzelfde gebeuren als bij Soul Calibur IV... dat iedereen massaal online overstapt naar de 360 versie vanwege lag op de PS3.
Naast de realtime online modus mogen we ook een tweede extra online mode verwachten en die moet naar eigen zeggen spectaculair zijn. Binnenkort zal Namco hier meer bekend over maken.

PLATFORM: PS3 / XBOX 360
RELEASE: HERFST 2009





EVE ONLINE

EVE Online kan met zijn paar honderdduizend spelers natuurlijk niet tippen aan het succes van World of Warcraft maar het IJslandse team achter deze hardcore ruimte MMO is dan ook vele malen kleiner.
Het spel kent nog steeds een fanatieke groep fans en Atari gaat trachten nieuwe zieltjes te winnen door de game naar de winkels te brengen. Huh? Jawel, EVE was tot voor kort alleen online te koop maar binnenkort kun je het spel en de aankomende add-ons dus ook in een mooi doosje kopen, samen met artboekjes, figurines en andere EVE goodies.



AFRO SAMURAI

Zonder enige twijfel was Afro Samurai de allercoolste game van het event. Van te voren wist ik niets maar dan ook niets over dit spel, maar iedereen viel meteen als een blok voor de coolness van deze keiharde actiegame.



Afro Samurai is een Japanse manga serie, oorspronkelijk uitgezonden op de Amerikaanse televisie. Inmiddels is de serie ook te zien op de Engelse en de Japanse tv. Niemand minder dan Samuel L. Jackson doet in de serie de stem van Afro en, jawel, ook in de game is hij de hele tijd hoorbaar, iets dat absoluut bijdraagt aan de authentieke vibe van de game.
Gooi daarbij RZA van de Wu-Tang Clan die de muziek voor de serie (en ook de game) heeft gemaakt en je hebt een kungfu actiespektakel dat doet denken aan een cartoon versie van Kill Bill.

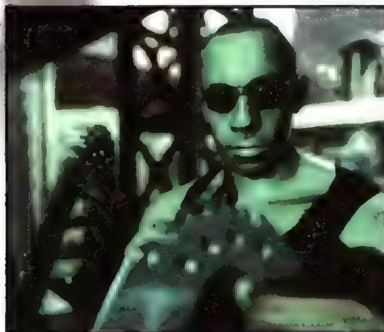
FOCUS OP ACTIE

De game is in een woord waanzinnig! Denk aan de brute actie van Ninja Gaiden, de grafische stijl van de laatste Prince of Persia en de dialogen en bloederige taferelen uit een gemiddelde Tarantino film en je hebt een idee wat voor game Afro Samurai is.
De insteek van het spel is dat jij de dood van je vader wilt wreken. Deze is namelijk vermoord door Justice.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

The Chronicles of Riddick is zonder twijfel de beste filmgame ooit gemaakt. De game was dan ook slechts losjes op de film gebaseerd, hetgeen resulteerde in een keihard en meeslepend actieavontuur dat stealth-, shooter- en beat'em up-elementen spectaculair met elkaar verenigde.

Assault on Dark Athena begon ooit als Chronicles of Riddick 1½, aldus ontwikkelaar Starbreeze (ook bekend van The Darkness), waarbij het de bedoeling was de originele Xbox game om te zetten naar HD voor de next-gen consoles, aangevuld met wat extra gameplay. Het liep anders en dat is maar goed ook.



GEEN KLIEKJE

Assault On Dark Athena is uiteindelijk een op zichzelf staande singleplayer campagne geworden die zo'n tien uur moet gaan duren. We zien Riddick opnieuw zijn spierballen rollen in een vers avontuur met opgepompte HD graphics.
Tevens krijg je er de originele Escape From Butcher Bay bij, eveneens in HD, en als slagroom op de taart huisvest het sci-fi pretpakket een spiksplinternieuwe multiplayer mode.

De stelling dat Dark Athena een opgewarmd kliekje is, kan dus met overtuiging naar het rijk der fabelen worden verwezen.

ENTEREN!

De Dark Athena verhaallijn richt zich op een duivels ruimteschip dat andere schepen entert en de bemanning tot 'drones' maakt. Deze drones zijn gehersenspoelde mensen die als robotsoldaten in worden gezet.
De twist is dat deze drones ook kunnen worden overgenomen middels speciale consoles. Dan bestuurt degene die achter de console zit de drone en zo patrouilleren de baddies in het ruimteschip.
Leuk is dat Riddick ook achter de consoles plaats kan nemen om vervolgens als drone vanuit first-person te spelen. In deze hoedanigheid kun je onopvallend door het schip lopen, puzzels oplossen of je gun leegschieten op andere drones/vijanden. Mocht de door jou bestuurde drone aan gort geschoten worden, geen probleem… je hackt gewoon een andere console.
Ook stealth actie speelt weer een grote rol waarbij het besluipen van je tegenstander centraal staat. Riddick beschikt nu over twee kromme messen, een soort enterhaken, en kan daarmee behoorlijke japen achterlaten in de lijven van zijn tegenstanders. De haken kun je tevens gebruiken om langs een muur te zakken, vergelijkbaar met de Gauntlet van de Perzische Prins in diens laatste avontuur. ✪



PLATFORM:
PC / PS3 / XBOX 360
RELEASE: MAART/APRIL 2009

READY TO RUMBLE: REVOLUTION

De aardige, over de top boksgame Ready to Rumble komt terug en laat zich beter besturen dan ooit. Met de Wii mote en de Nunchuk is het een fluitje van een cent om rake klappen uit te delen.
Ook de boksers zijn weer heerlijk karikaturaal verbeeld met parodieën op Oliver Kahn, Shaun White en Simon Cowell.
RtR: Revolution geeft FaceBreaker qua besturing in ieder geval het nakijken.







Je vader was ooit de beste Samurai die ooit leefde, oftewel Number One. Nu Justice je vader in stukken gehakt heeft, is hij de Number One. Afro zelf is Number Two en alleen nummer twee mag nummer een uitdagen. De mythe is dat iedereen die Number One is, een Goddelijke status zal krijgen.
Een aardig gegeven, maar dan de gameplay zelf... godnondeju! Wat is de actie onbehouwen bruut! Je vecht met een katana en al hakkend en slicend leer je steeds nieuwe moves. Als je genoeg focus hebt opgebouwd, kom je in de Focus mode en verandert het beeld van kleur in zwart-wit. In Focus mode kun je doelgericht mikken (middels een miklijntje) op je vijanden, zodat je zeker weet wat je eraf hakt. Armen, benen, voeten, hoofden, oren, zelfs pinken... het is allemaal mogelijk en het bloed spuit als stront uit een giertank in het rond. Blijf je daarna volleerd hakken, dan kom je in Super Focus mode waarbij iedere hak een spektakel oplevert.

TOPLESS

Je kunt vijanden compleet doormidden slicen, of letterlijk in mootjes hakken. Of wat dacht je van deze: steek je katana in de mond van een tegenstander, gebruik vervolgens diezelfde katana als trappetje, en spring op het handvat van je zwaard voor de genadeklap. Übercool.
En alsof de game nog niet 18+ genoeg was, is er ook nog een scène waarin je het tegen topless Yakuza dames moet opnemen en.... eeeh... met een beetje mikken, hak je dus de borsten van de vechtlustige dames eraf. Pardon? Ja, ik heb het ook niet verzonnen. Je begrijpt dan ook dat deze game bijvoorbeeld niet in Duitsland uitkomt.
Tussen al het brute geweld door, word je af en toe aangenaam verrast door komische conversaties en huisvest het spel zowaar aardige platformelementen en puzzels. Bij die laatste moet je denken aan het stoeien met schakelaars waardoor de wijzers van een levensgrote klok verspringen, waarna jij de grote wijzer kan gebruiken als brug naar een verder gelegen platform... om vervolgens weer snel een leger Samurai wannabees aan stukken te hakken!
Het moge duidelijk zijn: Kratos en Ryu Hayabusa hebben er een hele dikke concurrent bij!

PLATFORM:
PS3 / XBOX 360
RELEASE: EERSTE HELFT 2009



THE WITCHER
RISE OF THE WHITE WOLF

The Witcher was een zeer succesvolle RPG op PC. Het spel ging meer dan een miljoen keer over de toonbank. Een logische stap dus, dat deze hit ook naar de consoles komt.

CD Projekt is al ruim een jaar bezig met de console versie en claimt dat het geen gemakzuchtige poort wordt. De engine achter het spel is herschreven, de graphics zijn opgepoetst, de texturen hoogwaardiger en de laadtijden sterk teruggedrongen. Dat laatste was een van de kritiekpunten op het best wel buggy The Witcher.
Belangrijkste is het feit dat de combat volledig op de schop is gegaan. De actie is veel dynamischer dankzij een explosieve toename van vechtanimaties. Hoofdpersoon Geralt of Rivia oogt veel soepeler en tovert ontzagwekkende moves tevoorschijn.
Als je niet beter zou weten, zou je denken dat een volleerd zwaardvechtkunstenaar bezig was. Zo kun je wegrollen, meer uitwijkmanoeuvres maken, vijanden verrassen om ze vervolgens van achteren hun keel door te snijden en, mits goed getimed, het hoofd van de romp te scheiden. Een speciale combat camera brengt de actie spectaculair in beeld.
Voorts is de A.I. van de vijand aangepast zodat ze zich niet meer als domme schapen naar de slachtbank laten leiden maar anticiperen op jouw moves.

PLATFORM:
PS3 / XBOX 360
RELEASE: HERFST 2009







GHOSTBUSTERS

Jijks! Er zweeft een spook door de hotellobby! Gulp! Het koffiezetapparaat vliegt! Zoinks! Er zit een Slimer in mijn koelkast! Who You Gonna Call? Ghostbusters!





De wereldberoemde franchise Ghostbusters bestaat in 2009 25 jaar en hoe kun je dat beter vieren dan met de release van een Ghostbusters game?
Nadat Activision-Blizzard de game om onbegrijpelijke redenen heeft uitgekotst, was Atari er rap bij om het spel over te nemen. Een slimme move want de game lijkt de goede weg ingeslagen te zijn.
Gamers kruipen in de huid van een groentje die als Ghostbuster-in-opleiding op stap gaat met de vier bekende koppen. Het mooie is dat de bekende acteurs hun stemmen hebben toegezegd en dat Dan Aykroyd en Harold Ramis (de originele bedenkers van de films) tevens de verhaallijn hebben geschreven voor de game.

NIETS BLIJFT HEEL

De charme van deze third-person action game - met een over de schouder camera - is de humor en de chaos. Zo weet je wanneer je de stadsbibliotheek van New York binnenstapt om een geest te vangen, dat de boeken en boekenkasten niet heel gaan blijven. En als Slimer (de groene veelvraat) de boel op stelten zet in een duur hotel, kun je er donder op zeggen dat servies, kandelaars, kroonluchters en gordijnen het zwaar te verduren krijgen.
Missies doorlopend kun je je Proton Pack upgraden om zo steeds nieuwe en betere wapens te krijgen. Naast 'standaard' spoken en geesten, zijn er ook bosses die speciale aandacht vragen.

Naast het logische verschil in controls tussen de Wii en de next-gen consoles is er ook een grafisch stijlverschil. De PS3 en de Xbox 360 zijn realistisch met een tekenfilmtintje, terwijl de Wii versie echt overdreven 'cartoonish' is vormgegeven. Denk aan het uiterlijke verschil tussen Prince of Persia op de next-gens en op de DS, en je weet een beetje wat ik bedoel.

PLATFORM:
PC / PS3 / XBOX 360 / Wii
RELEASE: JUNI 2009





DEMIGOD

De nieuwe game van Chris 'Supreme Commander' Taylor heet Demigod en wil het beste van zijn RTS en RPG verleden samenbrengen. Een nobel streven, ware het niet dat het spel een wel erg oppervlakkige indruk op mij maakte.
Het idee is dat er acht goden heersen over een mythische realm. Er is plaats voor een negende God en dus mogen acht halfgoden strijden om dat ene plaatsje.
De Demigods zelf zijn fraai vormgegeven, van een Vampire Lord tot een aan Shadow of the Colossus refererende Rock. Als Demigod is het zaak om op een afgebakende 'plane' op te rukken naar de tempel van de tegenpartij en die te vernietigen.
Onderweg neem je vlaggetjes in, waardoor je experience vergaart. Hiermee kun je weer onderknuppel eenheden bestellen via een magische portal.
De units zijn smaakvol maar het zijn vooral de zelf uit te bouwen vaardigheden van de Demigods waar het om draait. Zo heeft Rock torens op zijn schouders waar je bijvoorbeeld boogschutters in kunt plaatsen.
De game lijkt het vooral van de multiplayer te moeten hebben waarbij potjes binnen het kwartier beslecht kunnen zijn.



ENCHANTED FOLK
AND THE SCHOOL OF WIZARDRY

Jeroen vermaakt zich zelden met z'n DS en ook Enchanted Folk kon daar geen verandering in brengen. Volgens Jeroen jat dit spelletje vrijwel alles van Animal Crossing, en dan laat ie het vrijwel identieke uiterlijk zelfs nog buiten beschouwing.

JEROEN RAAKT ALLERMINST BETOVERD

De meesten van jullie kennen Brewster toch wel? Brewster is die duif die in Animal Crossing: Wild World (dat is de DS versie) koffie verkoopt in het dorpscafé. Precies, dat cafeetje waar K.K. Slider op zaterdagavond zijn optredens geeft. Laat ik echter niet te veel afdwalen, want wat ik wil zeggen is dat Enchanted Folk ook een soort Brewster kent. Ik ben ff zijn naam kwijt, maar hij verkoopt Noodles in het bos en vertelt je tevens de nodige roddels; niet echt origineel dus. Maar dit is slechts het begin van een jatpartij zonder weerga. Zal ik doorgaan? Ja? Mooi.



AFDANKERTJES
Zo kun je in Enchanted Folk ook bloempjes plukken, je kamer (je hebt helaas geen heel huis) inrichten met meubels, behang en vloerbedekking, en aan bomen schudden in de hoop dat er iets naar beneden dondert. Dan zijn er nog de dorpsbewoners die regelrecht uit de Fabeltjeskrant lijken te zijn weggelopen. Of wellicht zijn het gewoon de afdankertjes uit Animal Crossing?

Overigens kun je ook in deze game naar de kapsalon mocht je niet tevreden zijn met je haarpartij, en kun je meubels en andere snuisteruien kopen in een heuse winkelstraat. En mocht je je vervelen dan kun je babbelen met andere tovenaarsleerlingen of wat insecten en vissen vangen.

DOOR DE DEUR
Genoeg overeenkomsten om je wenkbrauwen bij te fronsen, dus. Maar er is een onderdeel dat helemaal één op één overgenomen lijkt te zijn uit het dierenbos van Nintendo, en dat is de manier waarop jouw figuurtje deurtjes opent. Het is alsof ze letterlijk het fundament van Animal Crossing over hebben overgenomen. Echt! Je poppetje gaat op exact dezelfde wijze door de deur heen. Bizar. Dit was dan ook het moment dat ik er helemaal klaar mee was, en hardop riep "wat een stom spel" (ik was thuis, en als m'n vriendin in de buurt is, scheld ik nooit).

"HET IS NIET ALLEEN SCHAAMTELOOS MAAR OOK NOG EENS ZEER SLECHT JATWERK."

BEZEMTAXI
Je vraagt je misschien af of ik ook nog een klein beetje getoverd heb en wellicht op een bezemsteel heb gevlogen. Nee dus, maar ik heb wel een soort bezemtaxi genomen naar een eiland. De taxi deed ongeveer anderhalve minuut over dat ritje (of moet ik zeggen vlucht). Dat eiland was trouwens niet veel groter dan zes bij zes pixels en bovendien viel er geen reet te beleven. Wat mij betreft had ik toen wel genoeg gezien van deze mislukte Animal Crossing met een vleugje tovenarij.





JATTEN
Beter goed gejat dan slecht bedacht, zegt het spreekwoord. Maar in het geval van Enchanted Folk gaat dit niet op want het is helemaal niet goed gejat.
Zo heeft Animal Crossing nog een beetje iets aaibaars, zijn er leuke dingetjes te doen en hebben de dorpsbewoners een eigen karakter.
In Enchanted Folk niets van dit alles; het is niet alleen schaamteloos maar ook nog eens zeer slecht jatwerk.



Poeh... moeilijk zeg. Ik heb als ik Carice van Houten zie wel eens drie...

VERWACHTING
Misschien dat er mensen zijn die [illegible]

- Animal Crossing Rip-off.
- Animal Crossing Rip-off.
- Animal Crossing Rip-off.


JEROEN

ENCHANTED FOLK AND THE SCHOOL OF WIZARDRY
DS
KONAMI
NNB

EMPIRE: TOTAL WAR

Begin maart breekt de totale oorlog uit! En dan hebben we het natuurlijk over Empire: Total War. Jan speelde een preview versie en snoof de kruitdampen met een gelukzalige grijns op...

Ik keek al een tijdje uit naar de preview versie van Empire: Total War, vooral omdat mij ter ore was gekomen dat de game gemaakt wordt door hetzelfde team dat verantwoordelijk was voor Rome: Total War, de meest epische en succesvolste game uit de Total War serie tot nu toe.

RETTEKETET MUSKET

Een vlugge blik op de screenshots doet je wellicht denken dat er bar weinig veranderd is sinds het vorige deel, en dat dit weer zo'n typische sequel uit een serie is. Dat klopt en dat klopt niet.

Enerzijds speelt, ademt en voelt Empire als een typische Total War game waarbij turn-based plannen en ontwikkelen op een wereldkaart afgewisseld wordt met real-time battles met duizenden troepen tegelijk.

Anderzijds valt er een scheepslading aan grotere en kleinere vernieuwingen te ontdekken als je even de tijd neemt om ze te ontdekken.

Natuurlijk zijn de zeeslagen de meest opvallende toevoeging, maar ook het tijdperk zelf brengt de nodige vernieuwing met zich mee. De oorlogen in de achttiende eeuw kenden namelijk voor het eerst grootschalig gebruik van musketten en kanonnen, en dat zorgt voor een totaal andere manier van oorlogvoeren.

WAAR ROOK IS...

Zo hebben niveauverschillen een veel grotere impact. Wanneer je met een minileger de vijand bestookt vanaf een hoger gelegen gebied ben je behoorlijk in het voordeel.

Groot is natuurlijk ook de invloed van kanonnen op het strijdverloop. Met kanonnen kun je gebouwen aan gort schieten, hele linies afslachten en complete dorpen en steden vernietigen. Dat laatste is misschien niet heel handig... het innemen van een dorp of stad levert je inkomen op maar als je daarvoor alles in puin hebt gelegd, moet je de boel eerst weer herstellen.

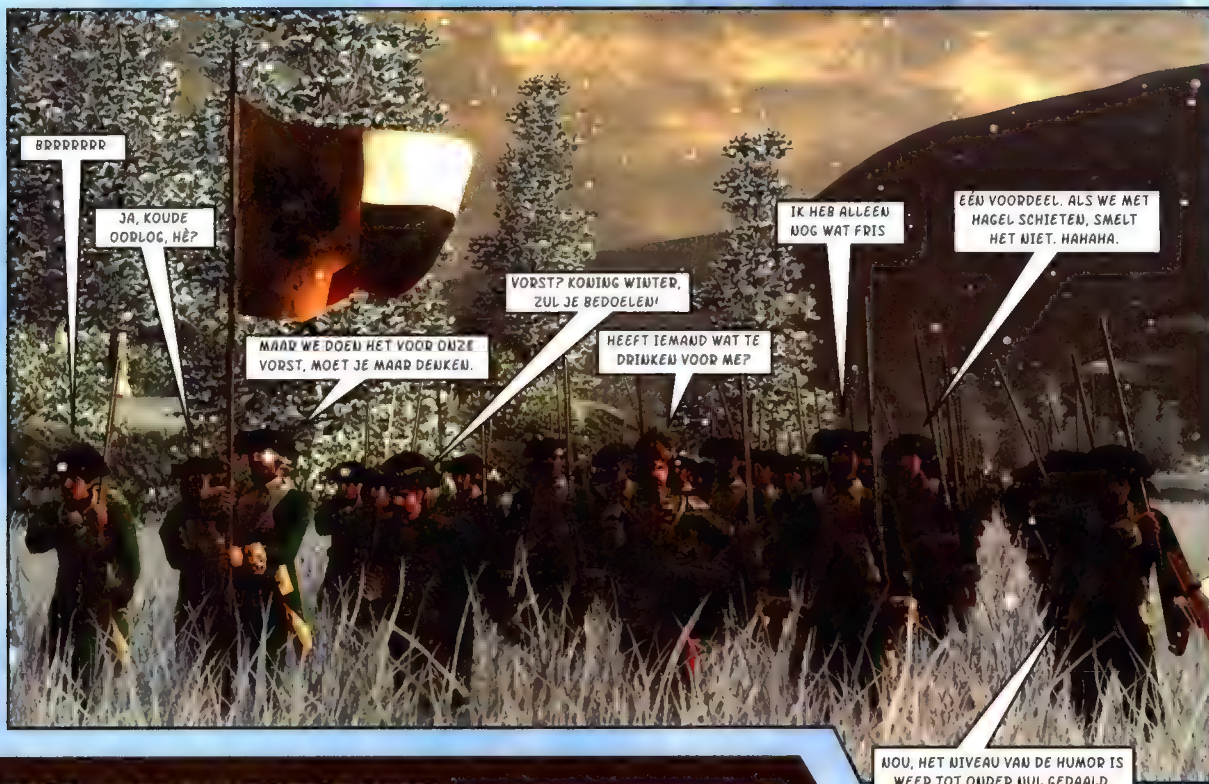


JAN JAAGT IEDEREEN NAAR DE KELDER

Sowieso is het een imposant gezicht wanneer je je musketten en kanonnen laat bulderen... na een tijdje is het landschap gevuld met een gigantische deken van rook waardoor je minder zicht hebt op de acties van je afzonderlijke regimenten. Zorg er dus voor dat je een pittig systeem hebt staan want er is niets zo lastig (en rekenkrachtzuigend) als het renderen van rook in een game.

ZEESLAG DROOM

Grootste vernieuwing zijn zoals gezegd de zeeslagen. Die zaten al



"BIJ DE BAARD VAN NEPTUNUS, WAT IS DIT ONWAARSCHIJNLIJK WREED."

TOTAL WAR IN VOGELVLUCHT

De allereerste Total War game verscheen nog onder de vlag van Electronic Arts. We hebben het natuurlijk over **Shogun: Total War** dat in juni 2000 het licht zag. Had EA geweten hoe groot de serie zou worden, hadden ze deze franchise nooit van de hand gedaan. Shogun sloeg namelijk in als een bom. Het was de eerste RTS die turn-based map gameplay combineerde met real-time battles. Maar het waren vooral de enorme hoeveelheden units op het scherm die indruk maakten. Duizenden en duizenden joelende zwaardvechters, boogschutters en samurai die elkaar in het feodale Japan bevochten... spelers werden weggeblazen. De game kreeg **Mongol Invasion** (zie screen) als add-on.



Zomer 2002 verscheen **Medieval: Total War.** Het spel was vele malen uitgebreider dan zijn Japanse voorganger en liet de massale slachtpartijen vanaf de eerste Kruistocht tot en met de val van Constantinopel fenomenaal herleven. De sprite poppetjes uit Shogun werden vervangen door echte 3D units! Vanzelfsprekend volgde er een add-on: **Viking Invasion.**

Rome: Total War (september 2004) is Creative Assembly's grootste succes tot nu toe. De game verkocht miljoenen exemplaren en werd overladen met prijzen en hoge cijfers. Nooit eerder werden grootschalige oorlogen zo episch in beeld gebracht. De historische details, de verschillende scenario's, de diverse

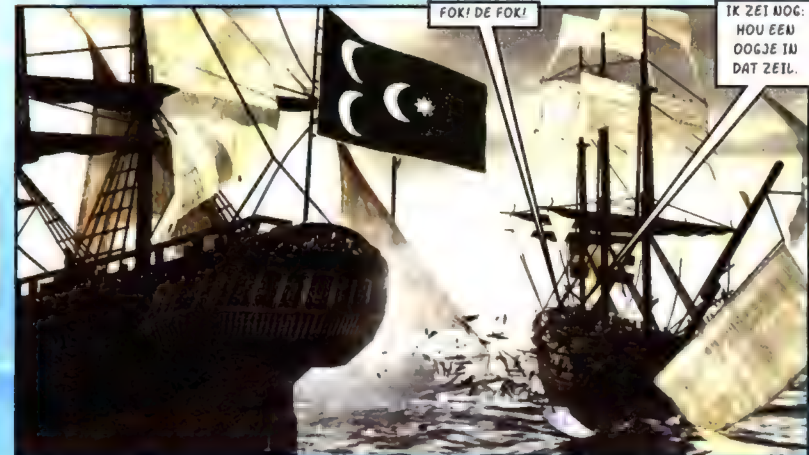
NEDERLAND, OH NEDERLAND

Ook Nederland behoort tot een van de twaalf speelbare facties in Empire: Total War. Logisch, want ons landje liet zich niet onbetuigd in een tijd waarin het vergaren van rijkdommen overzee en ruzie zoeken met iedereen aan de orde van de dag was.









wel in vorige Total War games maar niet in real-time. En eindelijk, eindelijk, is er straks een game waarbij oorlog op zee in beeld komt zoals het hoort.
De hoeveelheid grafische details is absurd; van het klotsende water tot het inzoomen op de mannetjes die benedendeks de kanonnen laden en aansteken.
Je moet rekening houden met de wind, de grootte van je schepen, het weer en de formaties. In totaal kun je maximaal rond de twintig schepen aansturen, en stel dat de vijand er ook twintig heeft dan krijg je dus Master and Commander (de film) in optima forma!

EERVOLLE MOORD

Nieuw is de inbreng van "The Gentleman" waarmee je 'legaal' hoge piefen van de vijand kunt ombrengen. Wanneer jij met je Rake (zeg maar je assassin) iemand ombrengt en dat komt uit, heb je meteen stront aan de knikker en ben je in oorlog. Maar de Gentleman kan een generaal uitdagen voor een duel (met zwaard of pistolen) en win je dit duel, dan zal men zich bij die uitslag neerleggen aangezien het een erekwestie was. Erg handig om te weten dus.

Tijdens de zeeslagen kun je er voor kiezen de masten van een vijandelijke boot kapot te schieten zodat het vaartuig in kwestie onbestuurbaar wordt, maar je kunt ook op de romp, de zeilen of het dek mikken. Uiteindelijk kun je ervoor kiezen het schip te enteren waarna het gevecht man tegen man doorgaat. Tijdens dergelijke acties wil je eigenlijk steeds inzoomen om het spektakel in beeld te krijgen, maar eigenlijk moet je juist uitzoomen om te zorgen dat je andere negentien schepen niet naar de kelder gejaagd worden.
Maar bij de baard van Neptunus, wat is dit onwaarschijnlijk wreed. Een droom voor iedere serieuze RTS liefhebber komt binnenkort uit...

VERWACHTING

Na Medieval II voelt Empire weer echt aan als een nieuw en episch oorlogmeesterwerk. Ik word gek bij de gedachte dat ik binnenkort met de finale review aan de slag mag!

+ Epische zeeslagen.
+ Brute landgevechten.
+ Enorm gedetailleerd.
- A.I. vijand deed af en toe een beetje raar.
- Systeemeisen?


JAN

EMPIRE: TOTAL WAR
PC
SEGA
6 MAART 2009

facties, het unieke wapentuig en de diepe gameplay, maakten dit een alltime klassieker. Het spel kreeg twee add-ons: **Barbarian Invasion** (zie screen) en **Alexander**.
Toen **Medieval II** (mei 2007) verscheen, was Creative Assembly alweer een tijdje eigendom van SEGA die de studio opkocht. Medieval II toont de mooiste, grootste en bruutste battles ooit met tienduizenden soldaten in het scherm. Een strategisch meesterwerk dat qua onderwerp echter nogal op safe speelde. **Kingdoms** was de naam van de onvermijdelijke add-on



In 2005 was het hacken & slashen geblazen met de spin-off **Spartan: Total Warrior**.
In het spel (voor PS2, GameCube en Xbox) knokte je als Spartaanse bikkel tegen de Romeinen. Goddelijke krachten speelden een rol en ook mythologische wezens waren van de partij. De game deed het matig, ondanks de heerlijk brute actie.
Viking: Battle for Asgard (2008) kan worden beschouwd als de officieuze opvolger voor de next-gen consoles. De game mixte een open wereld-achtige opzet met keihard geweld.

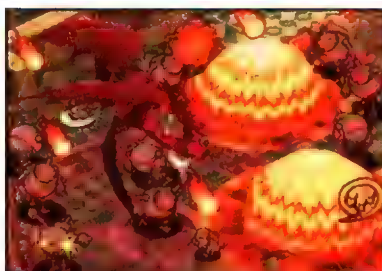
BLUE DRAGON

Wat doe je wanneer je als trouwe Microsoft ontwikkelaar de ambitie hebt een handheld game te maken? Precies, dan ga je gewoon je 360 RPG ombouwen tot een DS spelletje. Verrassenderwijs lijkt dat volgens Steven in het geval van Blue Dragon Plus nog goed uit te pakken ook.

Liefhebbers van strategische RPG's met een DS hebben op zich niets te klagen. Naast de bekende Advance Wars en Fire Emblem serie is er ook een Final Fantasy Tactics op de DS verschenen. FFT A2: Grimoire of the Rift was een geslaagd bezoek aan de wereld van Ivalice maar grote vernieuwing bleef uit terwijl Square Enix tevens de mogelijkheid liet liggen om de stylus en touchscreen optimaal te gebruiken.
Nieuwkomer op RPG gebied Blue Dragon waagt nu ook een poging het strategy-RPG genre te verrijken, na het debuut vorig jaar op de Xbox 360, als old school turn-based RPG.



"DIT IS EEN VERVOLG DAT ZIJN MANNETJE STAAT."



Nu ben ik behoorlijk kleurenblind, maar deze draak is niet blauw. Het is een beetje de kleur van een ontstoken bavianenkont op sterk water. Of van die mislukte bietensalade van m'n vrouw op oudejaarsavond.

STRONT AAN DE KNIKKER

Blue Dragon Plus gaat verder waar het 360 origineel ons heeft achtergelaten maar, zoals het een goed vervolg betaamt, doet Blue Dragon Plus dat zonder al te veel verwarring te veroorzaken voor nieuwkomers.
Je gaat wederom op stap met Shu en consorten, een jaar nadat zij de Ancient Nene hebben verslagen.
De gimmick van Blue Dragon is natuurlijk de aanwezigheid van grote magische schaduwen bij onze helden, ieder in het bezit van hun eigen karakteristieke krachten.
Bekende figuren als Shu, Kluke, Marumaro en Zola kunnen hun grote blauwkleurige schaduwen inzetten tijdens gevechten, wat er niet alleen interessant uitziet, maar ook de gameplay een stuk boeiender maakt.
Naast de voor de hand liggende speelbare personages, zijn er nog vele andere nieuwe gezichten.
Opvallend is de aanwezigheid van General Zabo, tot voorheen bekend als rechterhand van de grote slechterik Nene.
Maar uiteraard komt dit zooitje niet bij elkaar om gezellig koffie te leuten want er is weer eens stront aan de knikker. Niet alleen worden Shu en aanhang aangevallen door een groep robots, de belagers blijken ook nog eens gebruik te maken van hun eigen schaduwen. En je raadt het al, voor zielloze machines zou het onmogelijk moeten zijn deze krachten aan te wenden.
Het kan bijna niet anders dan dat



hier een Ancient voor verantwoordelijk is. Maar Nene is verslagen... dus wie o wie zou hier achter kunnen zitten?

BREUK

Ondanks dat het verhaal mooi aansluit op de Xbox 360 voorganger, is er een stevige breuk wat betreft de gameplay.
In plaats van de oude vertrouwde turn-based RPG opzet, zoals we die in menig Japanse RPG aantreffen, voltrekken de gevechten zich nu in realtime strategy-RPG stijl.
Persoonlijk prefereer ik een lekker robbertje vechten in RPG stijl boven de opzet van games als Fire Emblem en Final Fantasy Tactics, maar de vrijheid en het tempo van de actie in Blue Dragon Plus maakt het geheel zeer toegankelijk voor non-strategen. Vijanden wachten niet netjes op hun beurt en blijven gewoon aanvallen als jij loopt te treuzelen. Maar wat het geheel voor mij helemaal prettig doet aanvoelen, is de besturing met de stylus, waardoor het stijve verplaatsen van units over een grid met de D-Pad achterwege blijft.

STERKE FILMPJES

Persoonlijk vind ik de DS nog altijd de leukste handheld van het moment, ongeacht de technische superioriteit van de PSP. Toch is Mistwalker er in geslaagd een dik uur aan hoogstaande animatiefilmpjes in Blue Dragon Plus te proppen. In sommige gevallen vullen deze filmpjes zelfs beide schermen, hetgeen een aangename kijkervaring oplevert.
Wel is er een compressie waar te nemen maar dat is natuurlijk geen schande. En het is leuk om naast de sprites die je ingame op je bord krijgt, Shu en de andere personages ook in hun vertrouwde 360 uiterlijk te zien.



Je tikt de spelers in jouw team simpelweg aan om ze te selecteren op de touchscreen, om vervolgens hun gewenste bestemming aan te tikken. Door iconen op hetzelfde scherm te selecteren, gooi je hun Shadows en speciale skills in de strijd. Zo gauw je dit principe door hebt en de plek van alle skills kent (wat van beginners wel even wat oefening vraagt) kun je in razend tempo jouw team



PLUS



TEAM CHRONO

Een belangrijk pluspunt van Blue Dragon was het feit dat het legendarische trio verantwoordelijk voor Chrono Trigger, een hoog aangeschreven titel binnen het RPG genre, samen aan het roer stond.
De designs kwamen uit de hand van Akira Toriyama, de geestelijke vader van Dragonball en het uiterlijk van de Dragon Quest serie. De aanstekelijke riedeltjes waren gecomponeerd door Nobuo Uematsu, met name bekend door zijn bijdrage aan de Final Fantasy serie. En producer Hironobu Sakaguchi heeft naast de eerder genoemde klassieker Chrono Trigger natuurlijk de hele Final Fantasy serie vormgegeven, en zijn gloednieuwe studio Mistwalker heeft de Xbox 360 van Blue Dragon en Lost Odyssey voorzien.
Maar als je kijkt naar de betrokken partijen in het geval van Blue Dragon Plus wordt het verhaal wat ingewikkelder. Mistwalker wordt met deze DS incarnatie namelijk bijgestaan door de studio's feelplus Inc. en Brownie Brown, en dat is best een opmerkelijke mix.
Een gedeelte van de ontwikkeling van Blue Dragon voor de 360 werd uitbesteed aan Artoon (geen design taken uiteraard, puur technische rompslomp), bekend van de Blinx games. Mistwalker heeft af en toe wat hulp nodig en daarom is feelplus Inc. in het leven geroepen door Microsoft Game Studios om daar waar nodig grote studio's te ondersteunen, zoals zij reeds eerder deden bij Lost Odyssey en Infinite Undiscovery.
Veel werknemers van feelplus Inc. hebben voorheen aan de Shadow Hearts games gewerkt (zie screen). Browie Brown is niet zoals feelplus Inc. gelieerd aan Microsoft, maar komt uit de hoek van Nintendo. Deze door Nintendo beheerde studio bestaat uit veel ex-Square Enix werknemers en zijn onder andere verantwoordelijk geweest voor Sword of Mana, Mystic Quest, en Mother 3.





aansturen en de vijanden uitschakelen.

LASTIG

Een klein puntje van kritiek is dat het, door de combinatie van het kleine scherm en de soms volle speelvelden, af en toe lastig kan zijn om een verzameling sprites aan te tikken waaruit een personage wordt opgemaakt.

Naast de gevechten bestaat Blue Dragon Plus voornamelijk uit RPG elementen, in de vorm van het verkennen van de wereld en het sleutelen aan jouw personages.
Uit deze preview versie kunnen we voorzichtig concluderen dat ondanks de overstap van de grote ronkende 360 naar de kleine subtiele DS, dit een vervolg wordt dat zijn mannetje staat.





VERWACHTING

Blue Dragon Plus lijkt geen mogelijkheid van de DS onbenut te laten, en slaagt er in sterke gameplay te combineren met sterke controls.

- + Lekker tempo.
- + Uitstekende besturing.
- + Vette filmpjes.
- − Soms wat chaotisch.


STEVEN

BLUE DRAGON PLUS
DS
MISTWALKER / FEELPLUS INC. / BROWNIE BROWN
MAART 2009

WHEELMAN

WOUTER ZOEKT HET 'YEAH'-GEVOEL

Wielman; het klinkt Wouter in de oren als een koetsverhuurbedrijf uit de zeventiende eeuw. Maar niets is minder waar; het is namelijk de nieuwste game met Vin Diesel! En de straat is zijn strijdveld, zijn auto is zijn wapen!



Een tripje naar Londen is voor een PU-redacteur ongeveer hetzelfde als een familieweekendje Center Parcs voor de gemiddelde pré-puber. Het is heus leuk, maar je gaat je MSN-naam niet meteen 'Dit weekend vet chillen in CP, y'all!' noemen, als je begrijpt wat ik bedoel.
Zelfs een vrij verse PU-knakker als ik, blijft zo droog als een nonnenkut bij de melding 'Wouter, je mag naar de hoofdstad van Groot-Brittannië!' Toch was ik best wel benieuwd hoe de zaken omtrent Wheelman er voor stonden.

OOGJES TOE

Ik was een beetje verrot op die bewuste 27e november. Moe van hard arbeiten aan het nieuwe PU.nl en van weinig slaap omdat Fallout 3 mij daarvan beroofd had. In de anderhalf uur vliegen naar het land van bestemming heb ik dan ook met wijd open smoel, als een motorzaag snurkend de stoel liggen onderkwijlen.
Eenmaal aangekomen in het clubachtige establishment waar de presentatie zich zou afspelen, diende ik tot mijn schrik plaats te nemen op een superrelaxte Fatboy. Naderhand moest ik de vriendelijke heren van Midway dan ook mijn verontschuldigingen aanbieden voor het feit dat ik schaamteloos en zelfs wijdbeens lag te pitten tijdens hun enthousiaste presentatie.

DIE VERDOMDE FATBOY

Maar Wouter, was het dan zo tergend saai dat je je ogen niet kon openhouden? Neen, in het geheel niet! Het was de schuld van die verdomd comfortabele Fatboy, zeg ik je! Bovendien ben ik een nachtmens en kan ik overdag dus op elke denkbare plek in slaap flikkeren als ik moe genoeg ben, om dezelfde nacht nog als een koffieboon zo wakker te breakdancen op mijn bed.
Nee, Wheelman is best een interessante titel, hoor. Compleet met originele actie, lekker scherpe graphics en cinematisch verantwoorde cutscenes. Maar veel van wat mij verteld werd had ik al een aantal maanden daarvoor in Las Vegas te horen en te zien gekregen. De game is in de tussentijd wel een flinke schep slicker geworden en ik kreeg bovendien een aantal nieuwe missies en moves te zien.



GEEN WHEELIE

Midway zelf noemt Wheelman een mix tussen racegames als Need for Speed en sandbox-titels in de trant van Saints Row (ja, ik heb niet de hele presentatie geslapen).
Ik hou het simpeler en doop 'm bij deze om als een free roaming Pursuit Force. Vergelijkingen daargelaten; Wheelman is over-the-top racen, beuken, schieten en af en toe uit je wagen krabbelen om nog meer te schieten, maar dan minus de mêlee.
Je kan je auto inderdaad, zoals in het intro vermeld, als een wapen gebruiken door hem naar links, naar rechts en naar voren te rammen en zo medeweggebruikers tot platgestampte Cola-blikjes te reduceren. Daarnaast kan hoofdpersoon Milo (Vin Diesel dus) al rijdend de tijd vertragen om zowel achteruit als vooruit kijkend in slow-mo kogels af te vuren. Nope, we praten hier niet over een realistische weergave van de werkelijkheid; Wheelman is pure arcade.

MINDER MICHELIN

Na de presentatie werd ik wat wakkerder, mede dankzij de vele hapjes die uitgedeeld werden (zoals een mini-bakje met een heel klein kwakje aardappelpuree, jus en een worstje; hoe verzinnen ze het!).
Na een half uur of wat achter de bedienden met voedsel aangelopen te hebben en me vergaapt te hebben aan de in politieoutfits gestoken dames, was het tijd om de demonstratiepods aan te vallen.
Het viel me meteen op dat Vin Diesel, oftewel Milo Burik, er een stuk minder als een Michelin-poppetje uitzag dan toen ik hem in Las Vegas zag. Ook het virtuele Barcelona, de setting van de game, zag er scherper en voller uit, hoewel de stad wel iets te kleurrijk is naar mijn smaak.
Je kunt je niet zo vrij door Barcelona bewegen als door een Stillwater of Liberty City, iets dat vooral komt omdat de actie van Wheelman zich focust op het racen en de stad daar ook naar ingedeeld is.

AUTOJUMPEN

Terwijl je Milo laat beuken tegen politiewagens en ander vijandelijk verkeer, gaat je bolide, hoewel niet erg snel, op een gegeven moment natuurlijk wel naar de tyfus. Het leek de mannen van Midway niet verstan-



Nooit zie je een Fiat 500, rijdt er hier alweer zo'n rugzakje rond!



DIENSTERS

Er liepen tijdens het persevent van Wheelman twee blonde cockney dames in politieoutfitjes rond. Nu is het op zich niet bijzonder dat zo'n evenement opgeleukt wordt met vrouwelijk schoon, maar deze dames kregen wel extreem specifieke instructies. Ze moesten namelijk van een of andere PR-dame 'meer met mensen praten...'
Niet lang daarna begonnen de vrouwtjes met zo'n beetje alle aanwezige journalisten een loos koetjes en kalfjes gesprek aan te knopen, want ja, dat moest. Echt waar, dit is een stapje verwijderd van tijden waarin chickies de instructies krijgen om iets anders met hun mond te doen... A man can dream!

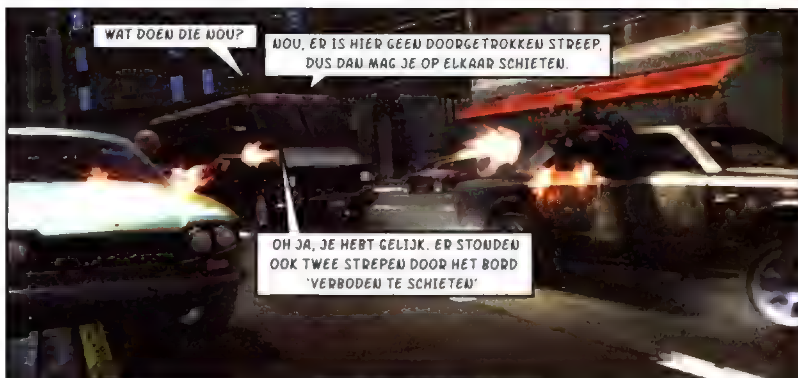


"BRANDSTOFGEÏNJECTEERDE, GRONDVERBRIJZELENDE, ADRENALINEPOMPENDE ACTIE!"



'Woohootje' dan maar? Ja hoor, zulke momenten zijn dat best waard! Laat ik Wheelman maar even in Amerikaans/Nederlandse trailertaal beschrijven: 'Dit is brandstofgeinjecteerde, grondverbrijzelende, adrenalinepompende actie! Bereid je voor op een hoofdontploffende, asfaltverbrandende achtbaanrit!' Vergeet echter niet wat voor films op deze manier worden aangeprezen...

dig om de speler op die momenten steeds weer te laten uitstappen om op zoek te gaan naar andere wagens, want daar lijdt de snelheid van de game natuurlijk onder.
Dus heeft senor Burik een nieuw trucje geleerd, dat van grote invloed is op de gameplay. Als je in de buurt van een voertuig komt en je crosshair wordt groen, kan je met een druk op de knop uit je huidige wagen springen en de andere 'kapen'. Jawel, Milo springt dan op de motorkap van de desbetreffende auto en weet binnen een paar seconden diens bestuurder eruit te mieteren om vervolgens zelf achter het stuur plaats te nemen. Het zogenaamde 'carjacken' maakt Wheelman beter, sneller en spectaculairder.



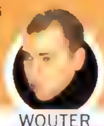
SPECTACOLO MONDO

Weet Wheelman het 'YEAH!'-gevoel te benaderen, iets dat bij arcarde actiegames als deze echt belangrijk is? Jawel, soms... als Milo bijvoorbeeld nèt uit een exploderende auto weet te carjacken, vertraagt het beeld en vliegt hij op filmachtige wijze in slowmotion naar het volgende voertuig. Een klein

VERWACHTING

Wheelman wordt een heerlijke spektakelgame, vergelijkbaar met films als Transporter en Taxi. Explosies, overdreven actie, knallende guns en stoere mannen met ballen; Wheelman heeft alles om de simpele ziel te behagen... voor een tijdje.

+ Carjacken.
+ Brein-op-zero-actie.
+ BOEM! BATS! EXPLODEER!
- Enorm arcadegehalte is niet voor iedereen.
- Vin Diesel in een te strak shirtje.


WOUTER

WHEELMAN
XBOX 360 / PS3 / PC
MIDWAY NEWCASTLE / TIGON STUDIOS / ATARI
27 FEBRUARI 2009

STORMRISE

JAN KLIKT ZICH EEN ONGELUK

Je kunt er niet meer omheen: strategiespellen op consoles zijn in opmars. StormRise komt van RTS meester Creative Assembly maar dat is natuurlijk nog geen garantie voor succes. Jan verkende de futuristische schermutselingen en ziet mogelijkheden...





Het is geen groot geheim dat EndWar niet de grote hit is geworden die Ubisoft graag had gewild. Jammer, want ik heb me goed vermaakt met het aanbrullen van mijn troepen. De vraag is nu: heeft Ubisoft het RTS genre op de consoles verkeerd aangepakt of bracht men de game op een wel heel ongelukkig moment uit? Ik denk toch dat het laatste het geval is geweest. Een lastig genre op consoles en een volledig nieuw spelconcept lanceren tijdens de drukste periode van het jaar; het klonk op voorhand al als een mission impossible.

RTS MET EEN GAMEPAD

Interessant is nu om te kijken wat de toekomst brengt. Komt er überhaupt nog wel een EndWar 2 en misschien nog wel belangrijker: wat doet de concurrentie?
Elders in deze PU kunnen jullie lezen wat ik van Halo Wars verwacht, maar nu is het tijd voor StormRise; eveneens een RTS voor consoles die uit een heel ander vaatje tapt. Het Australische kantoor van Creative Assembly heeft zichzelf ten doel gesteld de besturing voor eens en voor altijd toegankelijk te maken met een controller. Daarvoor hebben ze een unieke troef achter de hand: een van de ontwikkelaars in het team staat in de mondiale top 5 beste Warcraft III spelers. Je kunt dus stellen dat ze de expertise in huis hebben om te peilen wat werkt en wat niet werkt in strategygames. StormRise heeft naar eigen zeggen een unieke controle: "Als je hiermee werkt, wil je niet meer terug naar muis en toetsenbord. Sterker, onze besturing met gamepad is een verbetering ten opzichte van de gedoodverfde muis-toetsenbord combinatie", aldus de makers. Een gedurfde uitspraak...

ZWEEPJE

Hoe werkt dat dan, die besturing? Wel, een belangrijke feature is de whip controle. Het idee hierachter is als volgt. Wanneer in een traditionele RTS (op de PC) je troepen zich op verschillende plaatsen in de map bevinden, dan kost het nogal wat tijd om al je units te selecteren. Je moet vliegensvlug achterhalen waar je units uithangen, en vervolgens dien je ze aan te klikken en een nieuw commando te geven.
In StormRise hoeft dat niet, door te whippen kun je met de rechterpook razendsnel door alle type units (onderverdeeld in groepjes) heen klikken. De onscreen interface geeft namelijk aan waar alle units zich bevinden.
Toegegeven, het werkt vliegensvlug maar feit is dat je in de meeste RTS games met de num-keys ook groepjes vliegensvlug kunt selecteren. Maar voor een game op de console en met een gamepad is het whippen zeker een goed alternatief.

> "OF HET NU EEN TOEGANKELIJKE GAME WORDT... DAAR HEB IK ZO MIJN TWIJFELS OVER."

BRILJANTE FEATURE

Een andere vernieuwing is dat je units die zich ver weg bevinden, kunt selecteren en een opdracht kunt geven, terwijl je op dat moment een andere unit geselecteerd hebt. Klinkt lastig? Stel je voor: je staat met de cursor op een groep cybercommando's. Terwijl je die geselecteerd houdt, klik je op het icoontje van een grote Mech die veel verder weg staat in het landschap. Terwijl de cybercommando's nog steeds in beeld zijn – en bijvoorbeeld een groepje aanstormende vijanden onder vuur nemen – kun je de Mech opdracht geven diezelfde vijand in de rug aan te vallen. Dit is natuurlijk een briljante feature die heel wat strategisch genot oplevert.

KLIK, DUW, DRAAI, DRUK

Dat de besturing 'even wennen' is, lijkt een understatement. Want het gaat nog verder. Het linkerpookje is feitelijk de besturing van de camera en de cursor, en dat is in de regel nooit het geval. De rechterpook gebruik je om je units te selecteren.

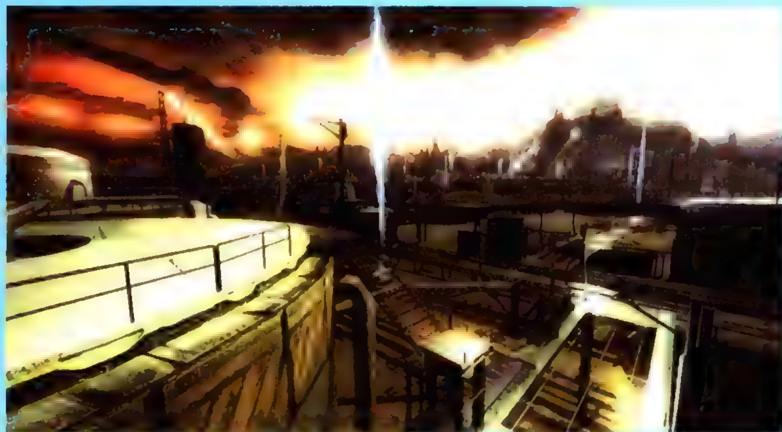


OOK OP PC

StormRise komt ook naar de PC, maar is in basis ontwikkeld voor de spelcomputer. De nadruk ligt dan ook op de PS3 en Xbox 360 versie, de PC versie zal ook wat later in de winkels liggen.

IETS MEER KLEUR?

Het is duidelijk dat StormRise een aantal unieke features heeft, maar qua design blijft de game wat achter. De units en omgevingen ogen nogal inwisselbaar maar vooral grauw en grijs. Iets meer kleur, details en grafische effecten zouden StormRise zeker goed doen.

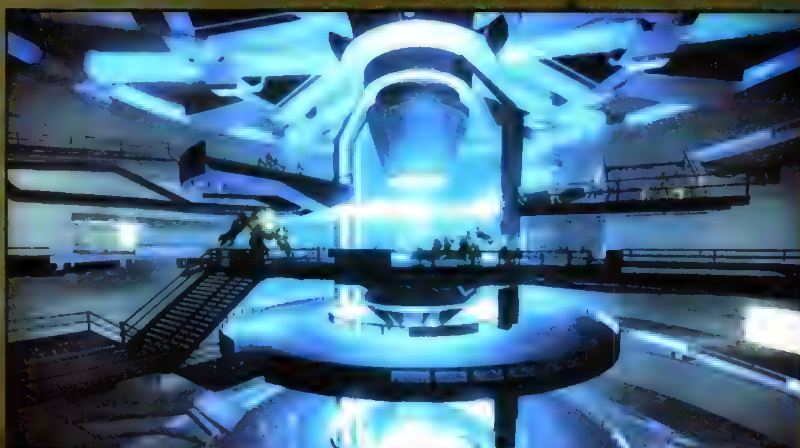


Dan zijn er ook nog de actieknoppen en de triggers om respectievelijk groepen aan te maken en speciale commando's te geven, en om in te zoomen.
Dat laatste is wel nodig omdat je, wanneer je je manschappen precies wilt positioneren, je al klikkend heel exact moet aangeven waar je legertjes naartoe moeten.
Alles bij elkaar ben je dus nogal wat aan het klikken, draaien, trekken en drukken. De hele gamepad wordt gebruikt en dat levert een trits aan toffe features op, maar om nu te zeggen dat het een toegankelijke game wordt... daar heb ik zo mijn twijfels over.



DE HOOGTE IN

Waar ik zelf het meest enthousiast over ben, zijn de zogenaamde verticale mogelijkheden. StormRise speelt zich af in een verre toekomst waar twee partijen tegenover elkaar staan: de technisch vergevorderde Echelon en de natuurgerichte, gemuteerde Sai.
Dat betekent dat je enerzijds tanks krijgt met blauwe lasers en brute mechs, en dat de Sai gebruik maken van sluipschutters met rare slurven die uit hun schedel bungelen en levende monsters zoals groteske spinnen.
Het mooie is dat je die keur aan units niet alleen over vlakke levels kunt commanderen, maar ook bovenop gebouwen, bruggen en torens kunt plaatsen. Ieder dak van ieder gebouw is toegankelijk voor je units.
De Sai hebben zogezegd sluipschutters in hun gelederen en die kun je, bijna als bij een third-person platformgame, naar hoge plekken in de map laten rennen om daar met behulp van een sluipschuttergeweer de vijand op de korrel te nemen.
Je dient je dus voortdurend bezig te houden met verschillende fronten op, letterlijk, verschillende niveaus.
En dat klinkt toch wel erg interessant!



Het was een gekkenhuis in zonnecentrum Brownie elke derde zaterdag van de maand. Je mocht dan voor hetzelfde bedrag drie keer zolang onder het zonnekanon. Dat werd ook wel 'zwarte zaterdag' genoemd.



VERWACHTING

StormRise doet een aantal gedurfde en briljante dingen maar het gevaar ligt op de loer dat je vingers straks in de knoop raken met alle functies die de controller herbergt. En volgens mij was het nu juist de bedoeling de gameplay soepeler bestuurbaar te maken op de console?

- \+ Vechten op verschillende fronten.
- \+ Whip controle briljant.
- \+ Opvallend veel diepgang en variatie.
- − Wordt de besturing niet te ingewikkeld?
- − Grafisch (nog) niet top.



JAN

STORMRISE
PS3 / XBOX 360 / PC
CREATIVE ASSEMBLY AUSTRALIA / SEGA
Q1/ Q2 2009

GRAND THEFT AUTO

We vroegen Jeroen laatst om één goede reden te bedenken waarom je ooit naar Duitsland zou gaan. Komt die lange er doodleuk met twee aanzetten! Nou ja, van een boswandeling in het Oberhauser Walt waren we niet echt onder de indruk, maar Grand Theft Auto China Town Wars spelen in München, dat klonk toch wel als een heeeeel goede reden.


Er is ook een Haags Oudjaar level in de game verwerkt.

Je begrijpt dat ik bij wijze van spreken al in het vliegtuig zat voordat de uitnodiging van Rockstar om in München GTA voor de DS te spelen binnenkwam. Ik was namelijk reuze benieuwd hoe mijn geliefde serie er uit zou zien op dat kekke handheldje van Nintendo.
Je weet wel, dat apparaat met die twee schermen waar tegenwoordig alleen nog maar bejaarden mee spelen omdat ze toevallig zo'n geheugentrainingspelletje hebben gezien bij omroep MAX.

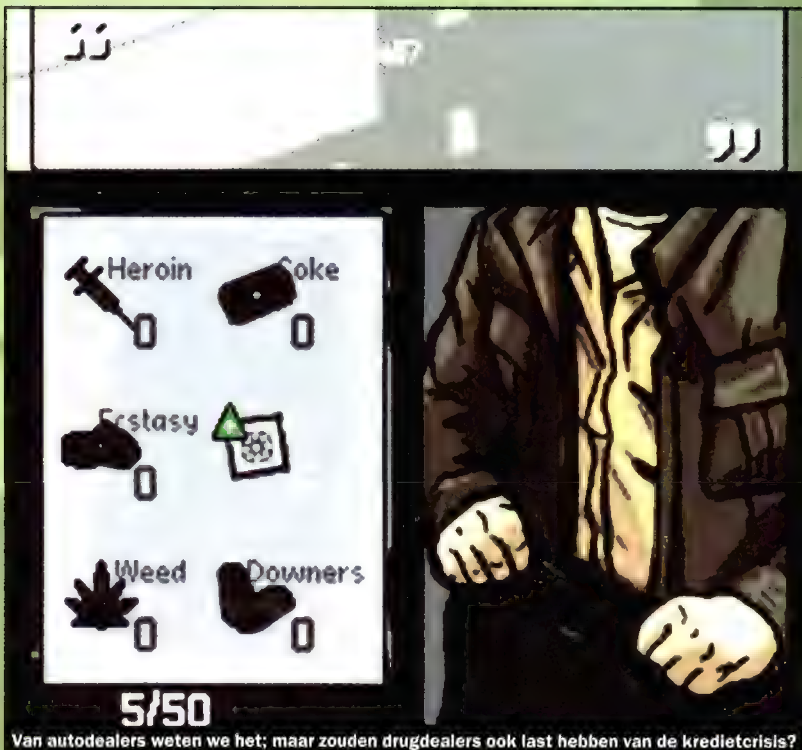
Nu is GTA natuurlijk niet voor die doelgroep gemaakt maar voor echte gamers. De vraag is dan ook: is China Town Wars goed genoeg om onze DS weer eens voor open te klappen?

YU YAIN

In Grand Theft Auto China Town Wars (GTA CTW) neem jij Huang Lee onder je hoede. De beste jongen is onderweg naar Liberty City. Zijn vader, een belangrijk Triade leider in Hong Kong, is vermoord en hij moet nu het familiezwaard, Yu Yain genaamd, aan zijn oom Wu 'Kenny' Lee overhandigen waarmee hij de nieuwe leider van de Triade wordt. Maar, zoals dat in iedere GTA game gaat, is het allemaal niet zo makkelijk als het lijkt. Meteen als Huang Lee aankomt op Francis International Airport wordt hij beschoten en vervolgens meer dood dan levend achterin een auto gegooid. Hij wordt van al zijn bezittingen, inclusief het kostbare zwaard, beroofd, en de dieven besluiten vervolgens de wagen mèt Huang Lee zonder pardon in de Humbold River te dumpen.
Dat is dan ook meteen het punt waarop jij als speler in de game wordt gedropt. Op het scherm verschijnt een raam, en de bedoeling is meteen duidelijk: tik tegen het touchscreen om de achterruit in te trappen en veilig aan wal te kunnen kruipen.
Dat het touchscreen vaker een rol speelt in de game, lees je ook in het kader minigames.



Sinds minister Vogelaar is afgetreden gaat het weer helemaal mis in al die "prachtwijken".



Van autodealers weten we het; maar zouden drugdealers ook last hebben van de kredietcrisis?

MINIGAMES

Zoals je hebt kunnen lezen, staat het touchscreen van de DS centraal in deze GTA. Je jat er auto's mee, doorzoekt vuilnis door vuilniszakken uit de vuilcontainer te mikken in de hoop een vuurwapen te vinden. Bij benzinestations kun je molotovcocktails maken door benzine in het flesje te mikken en een doek in de hals te proppen. De game staat bol van dit soort minigames.
Maar je kunt ook drugs dealen. Dit is een vraag en aanbod spel, waar de nodige strategie bij komt kijken. Je zult goed moeten inschatten waar je wat verkoopt en ook wanneer. Gelukkig word je redelijk goed door het spel zelf geholpen in het bepalen van je acties.
Er valt dus genoeg te beleven naast het hoofdverhaal. En ja, je kunt ook weer voor taxichauffeur of brandweerman spelen.



COPS

Rockstar heeft weer een nieuwe manier gevonden om de politie kwijt te raken. Moest je in GTA IV uit een zoekradius blijven, in GTA CTW moet je de politiewagens gewoon snoeihard rammen waardoor ze niet meer verder kunnen. Zo dien je met twee sterren twee wagens te rammen, met drie sterren drie wagens enzovoorts.

CHINA TOWN WARS

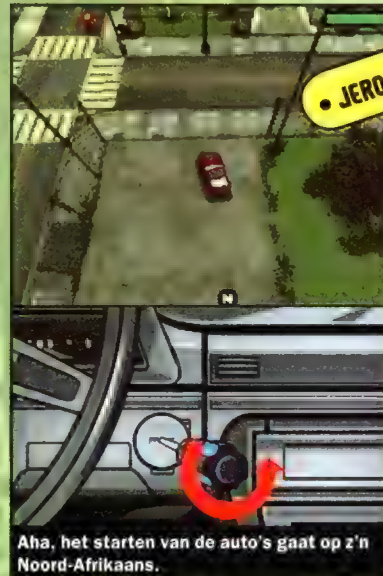
• JEROEN HEEFT LIBERTY CITY IN Z'N BROEKZAK •

COMIC

Het eerste dat opvalt, is natuurlijk die klassieke topdown view, oftewel vogelperspectief. Hoewel, je beziet het spel niet helemaal stijf van bovenaf. De camera heeft namelijk de neiging om subtiel mee te bewegen waardoor het geheel wat meer diepte krijgt. Zo zie je dat de game niet plat is maar uit echte 3D modellen bestaat. Overigens ziet de game er in beweging een stuk beter uit dan je hier op de screenshots krijgt voorgeschoteld.
Iets dat ook meteen de aandacht trekt, is het kleurgebruik. Daar waar GTA IV toch ietwat grauw in beeld wordt gebracht, is CTW lekker kleurrijk. Dat draagt bij aan de feel van de game die toch meer comic dan realistisch is.
Niet alleen het kleurgebruik maar ook de dialogen zijn wat meer over de top dan je gewend bent. De missies hebben ook een veel hoger arcade gehalte, althans de gedeelten die ik kon spelen en heb gezien.
Het is allemaal een stuk sneller en meer run and gun. Waarbij aangetekend moet worden dat de lock-on nog een beetje te beweeglijk was, en de cursor iets te veel van tegenstander naar tegenstander sprong terwijl je aan het rondlopen was. Verder voelden de gunfights goed, wat vooral te danken is aan het feit dat je doelwitten steevast met een felrood icoontje worden aangegeven.

TOUCHSCREEN

Overigens speel je de gehele game op het bovenste scherm, waarbij het onderste scherm fungeert als je GPS of PDA. Daar kun je dan ook je route bekijken wanneer je in een wagen rijdt en tijdens vuurgevechten kun je er je wapens mee wisselen en zelfs molotov cocktails/granaten mee gooien. Dat laatste doe je overigens alleen maar met je stylus of je vinger. Gewoon een sleepbeweging maken naar de plaats waar je het brandende flesje naartoe wilt werpen. Het werkt accuraat en ook nog eens lekker snel.


Aha, het starten van de auto's gaat op z'n Noord-Afrikaans.

"DIT KAN WEL EENS EEN VAN DE GROOTSTE, ZO NIET DE GROOTSTE DS GAME ALLER TIJDEN WORDEN."

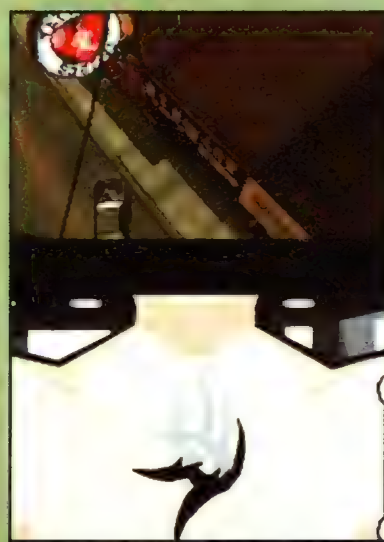
Daarnaast kun je het touchscreen dus gebruiken als PDA. Denk aan de manier waarop je mobiele telefoon geïntegreerd was in GTA IV alleen dan een stuk uitgebreider. Je neemt er missies mee aan en hebt te allen tijde de beschikking over een GPS unit. Hierdoor kun je dus op de map van Liberty City punten aanstippen die jij belangrijk vindt. Je PDA onthoudt die punten, zodat je die locaties altijd weer gemakkelijk terug kunt bereiken.
Daarnaast houdt je PDA alle stats bij en kun je middels Wi-Fi je stats etc. uploaden naar de Social Club website van Rockstar. Je kunt zelfs multiplayer games organiseren, maar daar wilden de Rockstar medewerkers nog niets over vertellen.

LIBERTY CITY, MOOIE STAD ACHTER DE DUINEN

Wat ik wel kan vertellen, is dat deze DS Liberty City als twee druppels water lijkt op het Liberty City van de Xbox 360 en PS3.
Zo speelde ik een missie waarin ik in een helikopter over de stad vloog (of je daadwerkelijk zelf kunt vliegen is nog niet zeker) waarbij ik onder me allerlei locaties zag die me heel erg bekend voorkwamen. Zo was daar het Statue of Happiness maar ik zag ook echt het terrasje van Steinway Beer Garden vanuit de lucht. Het is een feest van herkenning.
Maar is dat genoeg? Om heel eerlijk te zijn, ben ik nog niet gillend enthousiast over deze handzame GTA. Zo miste ik dat specifieke gevoel dat de 3D GTA games wel bij mij los wisten te maken. Toch hadden de vele personages genoeg karakter, wat vooral te danken is aan de wat meer over de top dialogen.
Liberty City zelf komt echt tot leven, compleet met verkeer en voetgangers. Het ziet er fantastisch uit voor een DS game en als men alle gedane beloften waarmaakt, kan het wel eens een van de grootste, zo niet de grootste DS game aller tijden worden.




In deze straat wonen die twee Chinese broers Bu en Chu. Ze wilden met een derde broer emigreren naar de VS en hadden gezamenlijk besloten om hun namen van tevoren te veranderen in Buck en Chuck. Hun broer Fu werd meteen terug naar China gestuurd.


Hij heeft ook nog een tattoo met een oude Chinese wijsheid: "wie maar één eetstokje heeft, krijgt honger."

VERWACHTING

China Town Wars maakt optimaal gebruik van de mogelijkheden van de DS. Het oogt als een volwaardige GTA game al miste ik een beetje die GTA-vibe. Maar dat kan wellicht nog komen wanneer ik wat langer met de game kan spelen.

+ Het is en blijft GTA.
+ Eindelijk een DS game voor ons gamers.
- Lock-on voelt nog zweverig.
- Ik miste het typische GTA gevoel een beetje.


JEROEN

GRAND THEFT AUTO CHINA TOWN WARS
DS
ROCKSTAR LEEDS / ROCKSTAR GAMES
20 MAART 2009

OVERLORD II

Zomer 2007 bracht Triumph Studios uit Delft de even donkere als komische game Overlord uit. Een spel dat inmiddels meer dan een miljoen keer over de toonbank is gegaan. Jan was dan ook zeer benieuwd naar Overlord II, want ook deze Nederlandse developer heeft inmiddels een naam hoog te houden.

Fransen, Duitsers, Spanjaarden, Engelsen en een verdwaalde Italiaan zitten ongeduldig op hun stoeltje te wippen als ik de presentatieruimte binnenwandel. Een paar boze blikken vallen mij ten deel. Vreemd, want het is toch echt 14:52 uur en de presentatie van Overlord II zou 'stipt' om 15:00 uur beginnen. De irritatie bij mijn internationale collega's is deels te begrijpen. Sommigen van hen zitten al vanaf 10.30 uur bij Triumph Studios te wachten op de onthulling van Overlord II. En nu is Delft een leuke stad om te verkennen als toerist, een kleine vijf uur wachten is wel veel gevraagd, zeker voor een gamejournalist.

Het deed me tegelijkertijd goed dat zoveel internationale pers was op komen draven voor 'onze' Overlord II.



PARODIE

De keuze om games zowel 'good' als 'evil' te doorlopen, is een steeds vaker voorkomend fenomeen. Maar in Overlord was het enkel evil wat de klok sloeg. Als grimmige Overlord was het jouw taak corrupte helden en alles wat je op je weg vond, uit te roeien en af te maken met behulp van de Minions, een leger slaafse, komische wezentjes die het vuile werk voor je opknapten. Als dank liet je de giechelende, gierende figuurtjes onderweg graanvelden, boerderijen en dorpjes plunderen. Jij blij, zij blij.

In Overlord II gaan de ontwikkelaars nog een stapje verder met die parodiërende aanpak op fantasy evil. "Deze keer zijn we echt over de top gegaan", aldus Lennart Sas, Creative Director en medeoprichter van Triumph. "Het moest nog gekker, nog wilder, nog destructiever! Het was tijd voor Minions Maximus", grijnst hij.

KLEIN OVERLORDJE

De term Minions Maximus is niet uit de lucht gegrepen. Overlord II is grotendeels een persiflage op het Romeinse Rijk en de bijbehorende corrupte elite. De woorden 'Rome' en 'Romeinen' vallen nergens letterlijk, maar de invloeden zijn overduidelijk. Iedereen die wel eens een Asterix & Obelix stripverhaal heeft gelezen, zal zich direct thuisvoelen bij Overlord II. De wereld in Overlord II gaat namelijk gebukt onder de heerschappij van de Glorious Empire. Dit Rijk is een kruistocht tegen tovenarij begonnen en stroopt het land af naar magische wezens.

JAN IS EEN MINION

"HET WAS NET EEN HELE DURE ANIMATIEFILM."

OVERLORD DARK LEGEND

Wii PREVIEW

Wouter kan het nog niet geloven. Het lijkt er namelijk echt op dat voor het eerst in de geschiedenis een Xbox 360 game wordt overgezet naar de Wii… en er nog beter op wordt ook! Lees het ongelooflijke verhaal in dit tweede deel van de Overlord-special.

Och guttegut, wat zijn die Minions toch een rekels! De chaos schoppende mormeltjes lopen murmelend en knorrend met hun Big Chief mee, terwijl ze alles wat ze kunnen vinden gebruiken als wapen of hoofddeksel. Ook in Overlord Dark Legend, de Wii-versie van Overlord, zijn de Minions weer verdomd grappig en aandoenlijk… op een evil, ik-ram-onschuldige-schapen-de-kop-in manier dan. Sterker nog, zo op het eerste gezicht lijkt het erop dat de beestjes in Dark Legend gewoon precies hetzelfde zijn als in het originele Overlord! Maar natuurlijk is dat niet helemaal waar…

NO PISSING

Laat ik echter eerst maar effe met de mindere dingen van Dark Legend beginnen, hebben we die rommel ook achter de rug.

Ten eerste zullen de Minions na het drinken van een welverdiende pint niet meer over de tafel heen pissen. Oké, dit lijkt misschien een onbeduidend detail, maar dat is het niet, want er zijn meer van dergelijke zaken die de overstap naar de Wii niet gehaald hebben, simpelweg om de leeftijdsrating onder controle te houden.

Zo zul je ook geen liefje in je toren hebben rondhangen (geen gebats op de Wii, dank u) en blijft de Overlord dus een single dude.

Niet getreurd, de typische humor van de franchise waarin sprookjes op een nogal wrange manier op de hak worden genomen, blijft voor de rest intact. Je weet wel, een beetje die stijl van Fable, alleen dan grappiger. Je zult aangenaam verrast worden door die kleine slet van een Roodkapje die in een weerwolf verandert en een leger van als Nazi's rondstampende Gingerbread Men (denk aan dat koekje uit Shrek). Natuurlijk kunnen die debiele Minions het niet laten om die grote stukken taaitaai op te kanen! HAHA!

"DIE KLEINE SLET VAN EEN ROODKAPJE VERANDERT IN EEN WEERWOLF."

JESTER BORN

DL (Dark Legend) speelt zich een aantal jaren voor de gebeurtenissen in het origineel af, wat zich uit in een aantal geinige knipogen richting de fans. Herinner je die nar-Minion nog die de hele tijd bij je troon rondhing en irritant liep te doen? De oorsprong van deze mafkees maak je in levende lijve op de Wii mee, want nadat je een of andere vadsige Joker-eindbaas hebt afgemaakt gaat een van je Minions er met diens belletjesmuts vandoor… en de nar is geboren. Wederom een detail, maar dit zijn wel de dingen waar je een franchise mee kunt máken.

WOUTER IS EEN DOM SCHAAP

Ieder magisch wezen dat gevonden wordt, wordt vermoord of in een kerker gegooid.
En zo begint het spel op het moment dat jij als klein Overlordje door een van legers van The Empire uit je dorp wordt getrapt en mee wordt genomen.
Onderweg word je bevrijd door een groepje Minions die in jou een nieuwe Master zien. Vanaf dat moment begint de duivelse fun weer van vooraf aan.

HUP WOLFJE, HUP

The Minions spelen uiteraard weer een belangrijke rol. Je hebt The Browns (je allround troepen), de Reds (de lange afstand Minions), de Greens (de sneaky Assassins) en de Blues (de healers).
Nieuw is dat de Minions nu beesten kunnen berijden zoals wolven, salamanders en spinnen. Zo zijn je gluiperige hulpjes niet alleen sneller maar ook sterker en kunnen ze strategischer manoeuvreren. Dat laatste is noodzakelijk aangezien de speelwereld grootster is opgezet.
De spelstructuur is nog steeds redelijk lineair waarbij je min of meer een vast pad afloopt, maar je stuit ook op onderdelen waarbij je (RTS light) moet nadenken hoe je je Minions positioneert.
De nieuwe techniek zorgt ook voor nieuwe gameplay. Zo kun je nagenoeg alles kapot maken... bruggen, gebouwen, rotspartijen, omheiningen, stellages, siege towers en ga zo maar door.
Leuker is het natuurlijk om siege towers en katapulten over te nemen en de vijand met hun eigen wapens te bevechten, maar het vernielen »

DRIE SCHATJES TEGELIJK?

Als stoere Overlord wil je natuurlijk ook wat sappig vrouwenvlees scoren, en de game slaagt erin je desgewenst van drie liefjes tegelijk te voorzien. De drie dames hebben allemaal hun rol in het verhaal, en het is nog een hele klus om ze allemaal tevreden te houden in je duivelse onderkomen in The Netherworld.
Gaandeweg voorzien de ladies je echter van nieuwe upgrades en andere goodies en zorgen ze ook voor wat uiterlijke extraatjes voor in je gitzwarte kasteel.



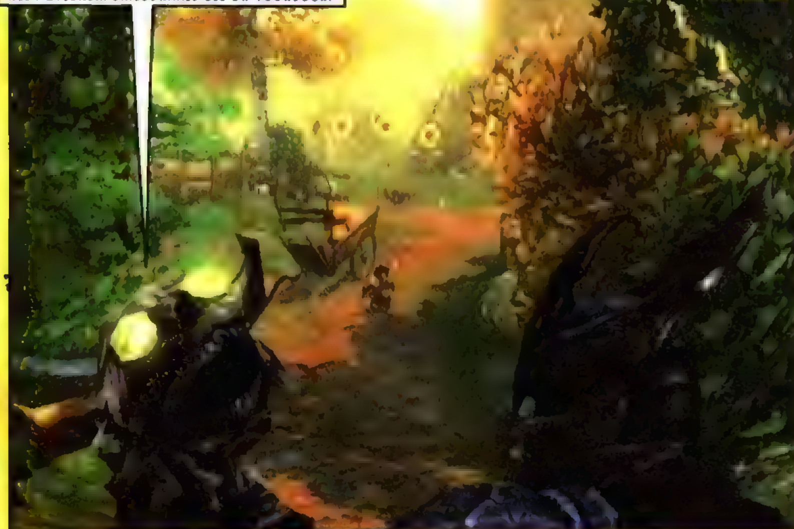




Bovendien is het een dikke duim omhoog van ontwikkelaar Climax naar hun vriendjes van Triumph Studios, de makers van het origineel.

DIRECTERE CONTROLE

Zoals je al uit de vorige alinea hebt kunnen concluderen, is Dark Legend absoluut geen poort. Het is een compleet nieuwe game en dat merk je vooral aan de opbouw van de levels.
Dankzij de Remote heb je nu namelijk veel directere controle over je Minions (door te wijzen kun je de beesten overal heen sturen en met de vierpuntsdruktoets kies je de verschillende soorten Minions; easy peasy) wat ervoor zorgt dat je je troepen veel moeilijkere dingen kunt laten doen en ingewikkeldere routes kunt laten nemen.
Een hendel om een poort mee te openen kan in DL achter een shitload aan hindernissen liggen want dat maakt toch geen kont uit; door namelijk op het mechanisme te wijzen en op A te drukken stuur je je Army of Idiots er direct heen.
De grootste verbetering vind ik nog wel de minimap die links onderin de HUB is toegevoegd, want ik zat in het origineel nogal eens rond te dwalen en dat is natuurlijk niet cool voor een evil gast. Maar goed, de credit voor dat idee kan ik Climax »







» heeft ook een functie in het spel; zo kun je op deze manier extra doorgangen creëren, secrets vinden of schade toebrengen aan een beeldvullende levelboss. Iets om in het achterhoofd te houden want de grotere vijanden zijn in dit deel een stuk gemener en lastiger te verslaan.

MILIEU-TERRORISME

De wereld van Overlord II bestaat uit verschillende realms en het uiteindelijke doel is The Empire met zijn volgevreten senatoren en corrupte machtshebbers ten val te brengen.
Voor het zover is zul je langs besneeuwde bergen, bomenknuffelende elfen en nog veel meer verschillende gebieden en figuren moeten reizen.



Steeds wordt de fantasy consensus op de hak genomen. Van irritante moorddadige kabouters tot nichterige elfen die de naam Rainbow Warriors dragen en als milieuterroristen worden neergezet.

DE ECHTE SEQUEL

Door het nagenoeg gelijktijdig releasen van enerzijds de Wii en de DS versies van Overlord en anderzijds het tweede deel op PS3, Xbox 360 en PC, is Codemasters een tikje bang dat er verwarring ontstaat in de vroege zomer van 2009.
Welnu, die kan bij deze opgehelderd worden. Overlord op de Nintendo platforms is een adoptie van het eerste deel, terwijl deel II op de next-gens en PC te vinden is.
De Wii en de DS versies worden bovendien niet door Triumph Studios gemaakt maar door een externe ontwikkelaar, te weten Climax (lees er alles over in Wouter's gedeelte). Zo konden de mannen en vrouwen in Delft zich helemaal richten op de échte sequel.

Door de toename van animaties en details komen alle personages fantastisch uit de verf en was het net alsof ik naar een hele dure, goed geproduceerde animatiefilm zat te kijken. ✪

VERWACHTING

Overlord II is gemener en grappiger dan ooit. Triumph Studios heeft opnieuw goud in handen.

- + Beelden en sfeer zijn top.
- + Veel aandacht voor humor en verhaal.
- + Chaotische Minions stelen de show.
- − Geen echte nieuwe Minions.


JAN

OVERLORD II
PC / XBOX 360 / PS3
TRIUMPH STUDIOS / CODEMASTERS
VERWACHT: ZOMER 2009



» niet helemaal geven, want de PS3 versie had ook al een kaart. In DL is die echter nog uitgebreider, want in het menu zijn er zelfs per regio uitgebreide maps te vinden. Je moet dus wel een behoorlijke eendennek zijn wil je nu nog verdwalen...

VERKOCHT

Eigenlijk was ik al verkocht toen ik de eerste beelden bekeek en zag dat de graphics in DL er niet heel erg op achteruit zijn gegaan ten opzichte van de 360-versie en me verteld werd dat er een totaal nieuw verhaal voor de game is geschreven. Dit overigens in samenwerking met de mevrouw die ook verantwoordelijk was voor het script van Mirror's Edge, waarmee natuurlijk niet meteen bewezen is dat ze ook weet hoe ze ons aan het lachen kan maken. Maakt wat mij betreft weinig uit, ik ben zo makkelijk dat je me elke keer wanneer een Minion 'For the Master!' roept, kunt óprapen. ✪



OVERLORD OP DS

Climax maakt tussen neus en lippen door ook nog effe een Overlord spelleke voor de DS: Overlord Minions. Deze game valt het best te omschrijven als een Lost Vikings game (old school topper van Blizzard) met de lelijke grappenmakers van Overlord in plaats van Noormannen.
Het is dus een puzzelgame waarin je de verschillende skills van je Elite Minion Fighting Force moet gebruiken en combineren om verder te komen. De groene freaks kunnen bijvoorbeeld ranzige ruften laten, die vervolgens door de rode in de fik kunnen worden gezet om shit op te blazen. De bruine kunnen weer objecten verschuiven omdat ze zo sterk zijn en de blauwe zijn nog immer de healers. Samen komen de Minions er wel uit!









VERWACHTING

Eindelijk weer eens een game op de Wii die de échte gamer ook tof gaat vinden!

- + Minions besturen met Remote gaat soepel.
- + Geen poort!
- − Geen spous en geen pissende Minions.


WOUTER

OVERLORD DARK LEGEND
Wii
CLIMAX / CODEMASTERS
Q3 2009

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Jurjen woont in Drenthe, en dus houdt hij van Normaal, Skik en Mooi Wark, dachten wij. Maar sinds hij een dagje op-en-neer ging naar Rotterdam om de nieuwe game van 50 Cent te checken, zijn we daar een beetje aan gaan twijfelen.

JURJEN RIJMT IN ROTTERDAM

Yo Yo Yo Deze tekst komt het best tot zijn recht
Als je er een beat onder zet en hem lekker traag rapt
Ik zal je zeggen deze jongen heeft wat meegemaakt
Hij is nu helemaal van de leg en aan de rijm geraakt

Wie wil naar Rotterdam, wie gaat er naar die grote stad?
De bossman Jeroen vroeg het, maar niemand leek het wat
Die stad met die brug man, fuck wat moeten we daar doen?
De nieuwe 50 Cent spelen? Nou ga dan zelf maar Jeroen!

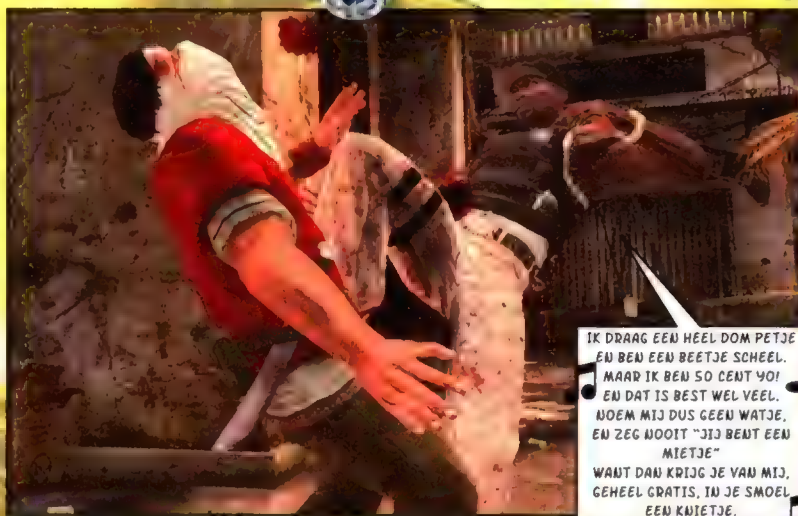
Maar hoog daar in het Noorden, je weet wel Assen Yo
Ja, daar woonde ja die Jurjen en die zei ik maak het een go
Ik pak de trein van acht, ga naar die stad met die brug
Game van 50 Cent checken, beetje chillen en terug

De eerste 50 Cent speelde ik nooit, maar had wel gehoord
Dat de besturing niet werkte, hij was shit, dat was het woord
Misschien gun je hem een 50, zo'n game om te dissen
Dus mijn verwachting was niet hoog, zoveel kun je wel gissen

Ik kom daar aan, man je wil het niet weten
Daar op de kade bij die brug, bij die torens en keten
De bar was al open, de game was compleet en
Daar stonden twee van die chicks te swingen en te zweten

De besturing was goed, en die meiden konden dansen
Op de beats van 50 Cent gingen ze een beetje met me sjansen
De ober Yo die bracht me nog een whiskey met ijs
En ik ging die game spelen en raakte van de wijs





"EIGENLIJK IS HET GEWOON GEARS OF WAR MET EEN NEGER!"

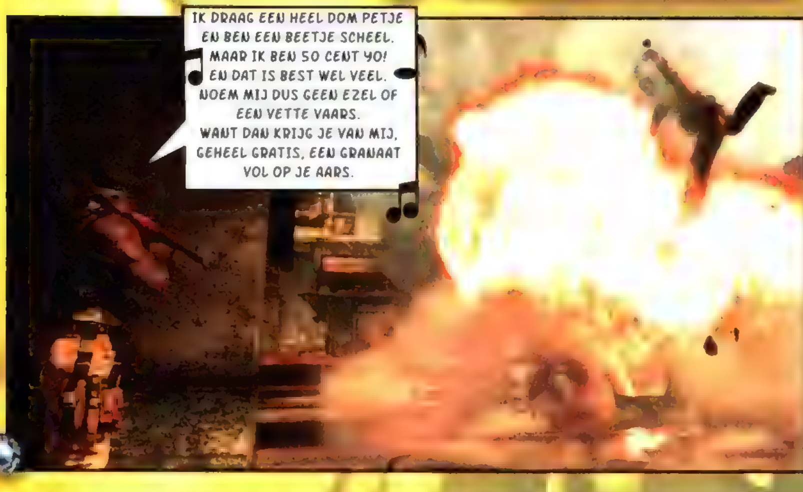
Want die game die is vet man, ik zal het je zeggen
Lekker lomp met 50 Cent van die gangsters omleggen
Rennen, duiken, dekken en even die guns van je legen
Eigenlijk is het gewoon Gears of War met een neger

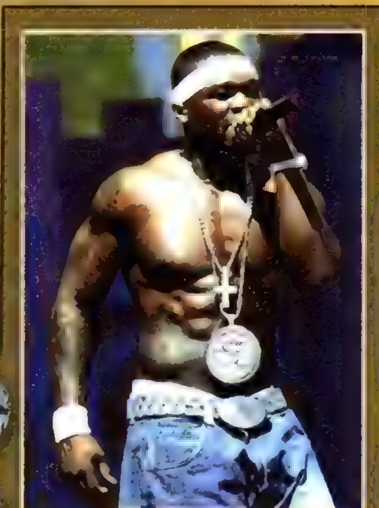
Lekker knallen en knokken, constant actie en vermaak
Waarbij het niet uitmaakt dat je vaak zelf ook wordt geraakt
Ik ben niet de meester in die shooters man, dat zul je wel weten

Toch haalde ik level na level zonder doodgaan of te zweten

Mijn buddy van G-Unit ging me volgen, en die gast was vet
Hij hielp me op muren klimmen, en heeft mijn ass vaak gered
Een tweede online-speler kan drop-in/drop-out met je spelen
Maar dat kan dan weer niet split-screen, Yo, dat is toch best vervelend

Sowieso is al die shit in die game al eens eerder gedaan
Dus voor originaliteit of verrassingen moet je ergens anders heengaan
Maar het loopt wel, ja het werkt wel, en steekt goed in elkaar
Je een bad-ass voelen, dat is echt 50 Cent toch, en daarmee ben ik klaar.





EXCLUSIEVE TRACKS

De vorige game van 50 Cent werd een grote hit, maar dat zal meer met de exclusieve tracks dan met de kwaliteit ervan te maken hebben gehad. Dit keer zijn zestien exclusieve tracks van de man toegevoegd, dus voor de fans is het weer een must-have.

VERWACHTING

Na een uitverkocht concert wil de organisator 50 Cent niet betalen, en zo begint een eindeloze reeks schietpartijen en explosies, inclusief jeeps en helikopters. Inderdaad, je moet dit allemaal niet te serieus nemen, maar als je een zaterdagavondje lekker wilt chillen en knallen, is dit geen verkeerd product.

+ Besturing werkt goed, lijkt erg op die van Gears of War.
+ Zestien exclusieve nummers van 50 Cent.
+ Online multiplayer en co-op voor twee spelers.
- Geen splitscreen co-op.
- Niets origineels.


JURJEN

50 CENT: BLOOD ON THE SAND
PS3 / XBOX 360
SWORDFISH STUDIOS / THQ
VERWACHT: 23 JANUARI 2009

HALO WARS

Microsoft wil 2009 groots beginnen met Halo Wars. De langverwachte, exclusieve strategygame voor de Xbox 360 moet het Halo universum verder uitdiepen. Jan bekeek of ook wij 2009 groots gaan beginnen.



Halo is en blijft het vlaggenschip voor de Xbox 360. Halo 3 verkocht eind 2007 meer dan acht miljoen exemplaren en was daarmee de best verkochte Xbox 360 titel ooit.
Toch staat de franchise de laatste tijd flink onder druk. Zo is er het gedoe met Bungie (dat zich losweekte van Microsoft en weer zelfstandig werd), komt de Halo film maar niet uit de startblokken, blijft het Halo project van Peter Jackson (waar we al bijna drie jaar niets meer van hebben gehoord) uiterst vaag en wordt Halo Wars door een studio gemaakt die haar deuren moet sluiten nadat het spel is afgerond.
Kortom; het rommelt in de gelederen. Toch blijft Ensemble professioneel en vol enthousiasme Halo Wars promoten.



HERKENBAAR

Ik deel dat enthousiasme tot op heden wel. Belangrijk vind ik dat de Halo sfeer volledig gewaarborgd blijft in deze RTS. En dat voor een game met een verhaal dat zich twintig jaar voor de eerste Halo afspeelt. De muziek, de graphics, het kleurenpalet, de bekende units en personages... stuk voor stuk komen ze smaakvol tot leven.
Je hebt als speler daadwerkelijk het gevoel je in een Halo shooter te begeven, alleen dan uitgezoomd, als een adelaar hangend boven het slagveld, verschillende troepen aansturend. Ondanks dat de camera behoorlijk hoog gepositioneerd is (hetgeen goed is voor het overzicht) zie je duidelijk verschil tussen de units. Grunts, Marines, Elites... je herkent in een oogopslag de bekende koppen uit Bungie's sciencefiction epos.
En dat niet alleen omdat de miniatuurversies van de uit duizenden herkenbare vechtende units met opvallend veel detail zijn gebouwd, maar ook door hun animaties. Het wegslippen van de Warthog bijvoorbeeld als je 'm een scherpe bocht laat nemen, of de jumps over een ravijn... het is voor de Halo kenner een feest van herkenning.

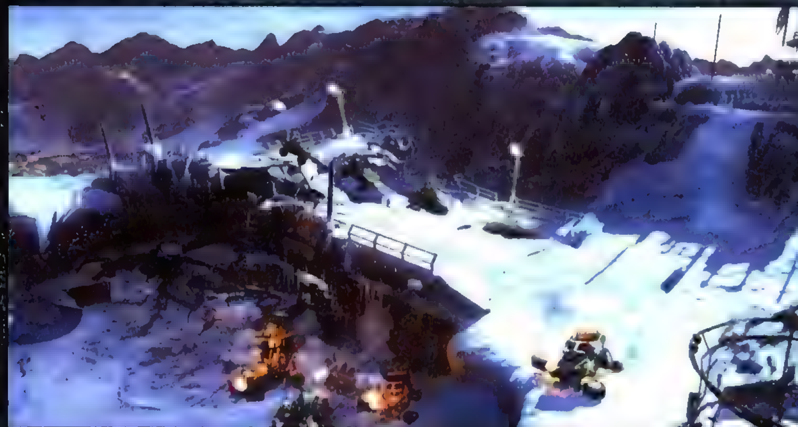
CIRKEL

Er is de laatste tijd veel gesproken over de RTS op consoles en dan met name over de besturing. EndWar deed het met spraakher-

ONBEGRIJPELIJK

Het moet een vreselijk rare tijd geweest zijn voor de medewerkers van Ensemble Studios de afgelopen maanden. Wetende dat de game waaraan je werkt, je laatste is. Terwijl de ene groep programmeurs nog wat bugs aan het wegpoetsen is, mag de andere groep haar bureaus leegruimen.
Na deze game sluit Microsoft namelijk de deuren van een studio die de afgelopen jaren de zeer succesvolle Age of Empires serie heeft gemaakt (zie screen). Het afstoten van deze ontwikkelaar is voor mij dan ook een onbegrijpelijke beslissing. Volgens mij zijn een paar hoge piefen bij Microsoft volledig de weg kwijt.





Typisch een geval van een open bruggetje.

(NOG) NIET MET DE COVENANT?

Het is nog een beetje onduidelijk maar vooralsnog kun je de singleplayer campagne enkel spelen als UNSC. De Covenant is wel speelbaar maar slechts in skirmish of multiplayer... althans dat is de laatste informatie die naar buiten is gebracht. Het zou kunnen dat de Covenant als speelbaar ras bewaard wordt voor een add-on. Of die er komt en wie die add-on dan wel moet gaan maken, is nog de grote vraag.
Nog mooier is natuurlijk als The Covenant gewoon straks al speelbaar is in een singleplayer die je van beide kanten kunt meemaken, maar ik denk dat dit een beetje tegen de Halo wetten is.
Overigens doet The Flood ook haar intrede tijdens de epische campagne, dus spannend wordt de singleplayer zeker. Anders gezegd: zelfs als je "alleen maar" met de UNSC mag spelen straks, is het genieten geblazen.

JAN VINDT HET ERG SIMPEL

kenning. StormRise doet het met een zweepje (zie elders deze PU) en Halo Wars doet het met haar zogenaamde cirkel besturing.
Het is heel simpel eigenlijk, maar het werkt fantastisch. Je selecteert een eenheid met de A-knop. Door deze knop ingedrukt te houden, ontstaat er een cirkel waarbij alles wat binnen deze cirkel valt, geselecteerd is. Vervolgens heb je een minilegertje dat je richting de vijand stuurt. Met de rechter trigger kun je dan vliegensvlug door de geselecteerde units heen scrollen en bijvoorbeeld alleen de Marines selecteren.
Het cirkel principe zie je ook bij het bouwen van je basis waarbij je heel makkelijk door de verschillende neer te zetten gebouwen heen "draait". Wel jammer vind ik dat je geen vaste groepjes kunt samenstellen, zoals je dat kan met de numerieke toetsen op je keyboard. Toch blijft het van belang dat de samenstelling van je legers in balans is. Halo Wars werkt ook volgens een verkapt rock-paper-scissors principe, waarbij sommige units weer beter bestand zijn tegen bepaalde vijanden dan anderen.

KLEUTERKLASJE

Het bouwen van je basis is kinderlijk simpel, omdat je met vaste grids werkt die ergens in de map liggen. Je hebt dus geen invloed op waar je je basis gaat neerplanten.
Ook het bouwen ontstijgt nergens het niveau van de kleuterklas. Je zet je hoofdkwartier neer en daar omheen kies je voor barakken, kanonnen, fabrieken, techlabs en hoppa… dan zijn al je grids alweer vol.
De verschillende gebouwen kun je nog een beetje upgraden en zolang je standhoudt en vijanden doorzeeft, stromen de credits binnen. Met deze geldstroom bestel je je oorlogsmachinerie die door de verschillende gebouwen wordt uitgespuwd.
Ensemble wil de nadruk duidelijk op de actie leggen; economie en basisonderhoud staan op een tweede plan.





"DE NADRUK LIGT OP DE ACTIE; ECONOMIE EN BASISONDERHOUD STAAN OP EEN TWEEDE PLAN."

AFWISSELING

De actie zelf is dan ook een stuk interessanter waarbij de granaat scherven en brokstukken tijdens battles om je oren vliegen. Gelikte cutscenes rijgen de vele missies aan elkaar, waarbij afwisseling troef is. Het ene moment moet je je basis verdedigen tegen een stroom toesnellende Covenant legers, dan dien je veilig door een map heen te steken, vervolgens raak je met een kleiner squad als ratten in de val, om in de missie daarna verschillende basissen te bouwen en een enorme legermacht op te zetten… waarna het je taak is om een gigantische Covenant levelboss op de knieën te krijgen. Yeehaa!



VERWACHTING

Halo Wars lijkt meer een toffe RTS voor de Halo fan te worden dan een toffe RTS als zodanig. Het basis bouwen is namelijk wel heel erg simpel gehouden en de gameplay oogt behoorlijk arcade. Tegelijkertijd spat de sciencefiction actie in de bekende Halo kleuren explosief van het scherm en dat levert op zeker plezierige battles op. Of dat alles genoeg is om van Halo Wars net zo'n grote titel te maken als de oorspronkelijke serie, is nog maar de vraag.

+ Halo vibe is groots in het klein.
+ Besturing is snel en overzichtelijk.
+ Opvallend veel aandacht voor verhaal en (super gelikte) cutscenes.
- Resource & base building extreem simpel.
- Tankrush tactiek ligt op de loer.


JAN

HALO WARS
XBOX 360
MICROSOFT
FEBRUARI / MAART 2009


En op de achtste dag piste God een stevige straal op zijn schaapjes.

STREET FIGHTER IV

Nu we 2008 officieel hebben afgesloten en de meeste najaarstoppers zijn verteerd, is het tijd om onze blik op 2009 te richten. En wat er ook in het nieuwe jaar gaat gebeuren, Steven weet één ding zeker: er gaat binnen een maand een hele dikke game aankomen!

STEVEN IS KLAAR VOOR HET ECHTE WERK

Zijn jullie de Street Fighter IV voor-uitblikken al zat? Nou ik wel. Niet omdat ik klaar ben met de game, nee, juist omdat ik klaar ben met wachten..

Eén ding verzachtte de pijn een beetje, en dat was de release van Super Street Fighter II Turbo HD Remix. Tegelijkertijd heeft het spelen van HD Remix mij wel aan het denken gezet. De oude vertrouwde 2D actie, ook al is het in de getweakte 'Super Turbo Lekker Belangrijk' uitvoering, voorzag in opvallend hoge mate in mijn Street Fighter behoeften. De vraag is dan natuurlijk: is die nieuwe Street Fighter IV eigenlijk wel meer dan een grafische update?

nieuw deel binnen een serie ook juist dat oude vertrouwde gevoel willen ervaren.

Maar tegelijkertijd willen we ook dat alles fris en fruitig aanvoelt. Het is dan ook niet per se vanuit gemakzucht dat fighters de laatste jaren de gevestigde gameplay verder uitdiepen in plaats van afbreken en volledig vernieuwen. Het is wat de spelers willen, en zeker niet makkelijk om de juiste feel te behouden terwijl je nieuwe elementen introduceert. Het is alsof een kok een bestaand gerecht nieuw leven in moet blazen, zonder de smaakpappillen van fijnproevers te laten schrikken. Makkelijker gezegd dan gedaan.

> "NAAST GRAFISCHE KRACHT OOK QUA GAMEPLAY MET BEIDE BENEN IN DE 21E EEUW."





MAKKELIJKER GEZEGD...

Nu is vrijwel ieder nieuw deel binnen een fightinggame serie gebouwd op de fundering van de vorige delen. Kijk maar naar Dead or Alive, Soul Calibur, Tekken en Virtua Fighter, en ik denk ook dat de meeste liefhebbers van fightinggames met een

KRUIT DROOGGEHOUDEN

Hebben we het nog steeds over Street Fighter IV? Jazeker, want Street Fighter is al lange tijd niet in de spotlight geweest, dus de taak om de oude gameplay uit de jaren '90 te behouden en toch vernieuwing aan te brengen is een lastige.

Ik ben er echter inmiddels van overtuigd geraakt dat Street Fighter IV de juiste snaren weet te raken. Hoe? Dat bewaar ik voor de komende PU, want als het aan mij ligt zijn de eerstvolgende woorden die ik over Street Fighter IV schrijf onderdeel van de review.

HALVE CIRKELS EN VAN RECHTS NAAR LINKS

De drie tot vier speciale karakteristieke moves die de vechters tot hun beschikking hebben, worden uitgevoerd door het indrukken van de knoppen te combineren met het maken van specifieke bewegingen met de D-Pad (of knuppel als je met een arcade stick speelt).

Street Fighter was de pioneer op dit gebied, en ondanks dat ik destijds ook veel met Chun-Li, Blanka en Guile heb gespeeld, is het maken van de cirkelbewegingen met Ken (en Ryu) wat mij zo aanspreekt in de gameplay.

Het twee seconden een richting invoeren, om vervolgens de tegenovergestelde richting in te drukken tezamen met een knop, brengt zelfs een beetje strategie met zich mee. Als jij schuin naar voren springt, kun je [illegible]



VERWACHTING

De meest recente code maakt duidelijk dat het vierde deel, naast de grafische pracht en praal, ook op het gebied van gameplay wel degelijk met beide benen in de 21e eeuw staat.

- \+ Verslavende gameplay met onbeperkte houdbaarheid.
- \+ De grafische update laat de bekende personages in hun waarde.
- \+ De vetste online actie op de console in 2009!



STEVEN

STREET FIGHTER IV
PS3 / XBOX 360
CAPCOM / BIZAMILA
20 FEBRUARI 2009

DE TELOORGANG VAN MIDWAY GAMES

HOE KLEINE PUBLISHERS IN DE PROBLEMEN KOMEN

Je leest het overal: 'Het gaat goed met de game-industrie'. En dat klopt. Maar niet iedereen deelt in dat succes. Neem Midway, een roemruchte publisher die ons ooit het heilige Mortal Kombat bracht. Inmiddels van eigenaar verwisseld voor $100.000!!! En Midway staat niet alleen; ook grote namen als Eidos en Atari hebben het lastig. Hoe kan dat nu?

Voordat je nu denkt 'hé, bij mijn pa stond ook $100.000 op de bank, dus ik had Midway kunnen kopen', bij die overname hoorde ook een pakket van $70 miljoen aan schulden. En dat heeft je pa vast niet op de bank staan. Nee, de werkelijkheid is hard en die werkelijkheid is dat Midway momenteel keihard knokt voor haar voortbestaan.

EXPANSIEDRIFT

En dat terwijl het allemaal zo mooi begon bij Midway. In 1973 begaf het toenmalige amusementsbedrijf zich op de markt van de arcadegames en scoorde daar al vrij snel mee.

Dankzij grote licentiehits als Space Invaders en Pac Man werd Midway de belangrijkste publisher in de VS van de jaren '70. En daar kwam in 1992 de zelfgemaakte kraker Mortal Kombat ook nog eens bij. En een zelf gemaakte game betekende nog meer inkomsten. De sky leek de limit.

Die limit bleek echter dichterbij dan gedacht. Het label Midway weekte zich los van eigenaar Williams Electronic Games en werd onafhankelijk. Doel: met zelfgemaakte videogames nog groter worden.

Vanaf 1999 begon Midway studio na studio aan te kopen, om meer nieuwe games op de markt te kunnen zetten. Maar zoals wel vaker gebeurt, woog de koopdrift niet op tegen de inkomsten. Al vrij snel werden er miljoenen dollars verloren.

En als de inkomsten tegenvallen, is er ook te weinig geld om goede programmeurs aan te nemen en, nog belangrijker, om een developer de kans te geven een game echt goed af te maken. Het gevolg was een reeks aan games die de middelmaat niet ontstegen en dus tot nog minder inkomsten leidden .

Onlangs moest de hoogste baas bij Midway, David Zucker, aftreden, als verantwoordelijke voor een verlies van honderden miljoenen.

De voormalige grootmacht gaf aan dat het niet genoeg cash meer had om al haar projecten draaiende te houden.

De overname onlangs door private investor Mike Thomas voor de befaamde $100.000 zorgt dat Midway nog leeft. De vraag is nu enkel 'voor hoe lang en in welke vorm', want er wordt flink gesnoeid.


Midway's NBA Jam was ooit een van de populairste basketbalgames.


Als je het moet hebben van titels als Midway Greatest Arcade Hits Volume 1 dan weet je wel hoe laat het is.



Het begon allemaal met Mortal Kombat.


En misschien eindigt het daar ook mee.

WIST JE DAT

- Midway zelf een spelcomputer heeft gemaakt: de Bally Home Library Computer (zie screen).
- Midway ooit bezitter was van het merk 'Atari Games'.
- Midway ooit zwaar in de flipperkastindustrie zat.
- Midway onlangs terug wilde keren naar haar roots van 'arcadegames'... op de DS en Wii.
- Midway onlangs een aantal niet nader genoemde games heeft gecancelled.



NEERWAARTSE SPIRAAL

Als je de situatie van Midway goed bestudeert, tref je een blauwdruk aan voor de problemen van veel andere uitgevers. Ook zij hebben last van de door de bizz gevreesde neerwaartse spiraal waarin door gebrek aan inkomsten games niet goed (af)gemaakt kunnen worden. En met middelmatige games verdien je weer minder geld.

De tijd zal leren of er nog plaats is voor Midway in de huidige industrie. De concurrentie is knetterhard en het is ook de vraag waarom Thomas deze investering doet. Wil hij Midway echt redden of hoopt hij het bedrijf een beetje op te lappen en dan weer te verkopen? Je weet het niet met die investeerders vandaag de dag. Natuurlijk hoopt niemand bij ons dat Midway ten onder gaat. Ook wij dromen nog steeds van een ijzersterke Mortal Kombat en NBA Jam. Maar misschien is de markt wel te hard geworden voor kleine publishers.

Op de naam alleen kun je niet meer teren.

HET KAN OOK ANDERS

Midway hoeft niet te wanhopen. Het tij is nog te keren, maar dan zullen er wel risicovolle keuzes gemaakt dienen te worden. Zoals Codemasters en Ubisoft dat hebben gedaan. Die stonden er vijf jaar terug compleet anders voor dan nu. Het waren uitgevers die veelal middelmatige games uitbrachten met af en toe een kraker er tussen.

Beide publishers toonden echter visie en namen op tijd het besluit het aantal uit te brengen games flink terug te schroeven en zich helemaal op kwaliteit te richten. Een grote gok, want minder games betekent ook vaak minder inkomsten, maar het pakte in beide gevallen erg goed uit. Ubisoft is momenteel koning en Codemasters maakt op race- en MMO-gebied erg veel indruk. Het kan dus wel...

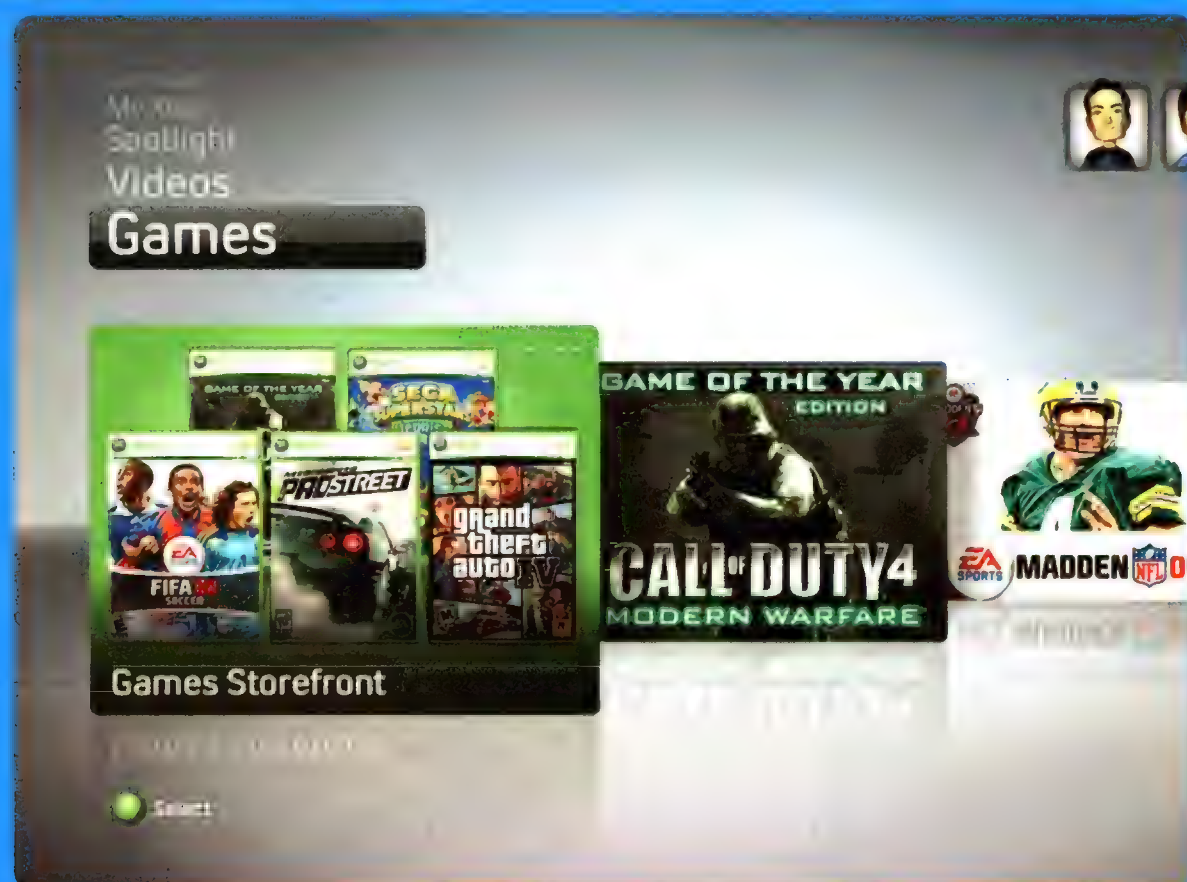
DOWNLOADABLE CONTENT: LEUKE EXTRA OF DÉ TOEKOMST?


JJ

Iedereen weet wat downloadable content (DLC) is. En nee, we hebben het dus niet over de shit die gamers illegaal binnenhengelen. We doelen hier op maps, levels, tracks en wagens die je soms gratis, maar veel vaker tegen betaling, op je PC, Xbox 360, PlayStation 3 of Wii laadt.

Wij wilden wel eens weten waar het naartoe gaat met deze shit. Blijft DLC voorlopig niet meer dan een leuk extraatje waarmee je het leven van een "echte" game kunt verlengen of gaan we die "echte" games binnenkort ook compleet downloaden? Hoe zit het met episodic content? Zijn er straks nog gewone winkels nodig? En wat merken wij als gamer van de toekomst van DLC? Worden games goedkoper als er straks mogelijk geen winkel meer tussen zit? De PU sprak met de hoofdrolspelers.

Het is duidelijk dat downloadable content (DLC) een steeds belangrijker onderdeel binnen de game-industrie vormt. Een rondgang over Xbox Marketplace, Wii Channel en PlayStation Store leerde ons dat alle drie de portals maps, levels en tracks aanbieden (de een wat meer dan de ander) die je tegen betaling kunt binnenhalen. En er is vandaag de dag ook geen grote game meer die na de release geen DLC aanbiedt. Zie GTA, World of Warcraft, Guitar Hero, Call of Duty, Gears of War, etc.
We kunnen dus rustig concluderen dat de industrie gelooft in DLC. Maar of al die DLC ook echt cash oplevert en nu reeds een groot succes is, wil niemand zeggen. Zo liet Sony onlangs weten dat er al meer dan 273 miljoen stukjes content zijn gedownload via PSN. Maar welk deel van die 273 miljoen betaalde content betrof en welk deel gratis stuff, dat vermeldden ze er niet bij.
Ook Microsoft doet wat geheimzinnig. Via Marketplace verkopen zij al langere tijd 'oude games' als download, maar hoe goed dat gaat, weten we niet. Peter Molyneux gaf wel aan dat Fable als download erg goed had gepresteerd en dat hij dus ook graag Fable II als download zou willen presenteren. Maar dat hij hier niks over mocht zeggen omdat anders 'zijn kop er afging'.
En ook Valve speelt stommetje. Ze openbaarden begin december de verkoopcijfers van hun games, maar ze verzwegen het percentage dat via hun Steam-service was verkocht.
Is dit stilzwijgen een teken dat DLC nog niet loopt zoals men had gehoopt? Of verwacht men nog niks van DLC en zit men momenteel in een uitprobeerfase? Hoogste tijd om eens op onderzoek uit te gaan en de industrie recht op de man af te vragen waar we nu staan en waar het naartoe gaat.



GEEN ANTWOORD

De vraag lijkt simpel, maar dat is ie niet. Zoals we net al aangaven, durft of wil niemand in de industrie momenteel echt iets concreets over DLC zeggen. Op zich begrijpelijk want DLC staat nog in de kinderschoenen en men wil de winkeliers en de gamers niet voor het hoofd stoten, terwijl men nog niet weet wat de toekomst precies brengt. Op vragen als 'zitten gamers op episodic content te wachten' en 'willen gamers wel online hun games kopen', weet niemand nog een antwoord.
En voor elk stukje succesvol DLC staan ook minder geslaagde pogingen. De episodes van Half-Life en Sam & Max bijvoorbeeld verkochten toch echt minder dan de oude 'volledige' delen. En waar men bij Call of Duty: Modern Warfare razendsnel een miljoen 'maps' verkocht, daar waren de motoren bij BurnOut Paradise niet echt een giga succes.
Daarnaast heeft iedereen duidelijk een eigen agenda en aanpak. Waar Blizzard en EA al heel ver zijn met hun downloadservice en DLC, daar kijken bedrijven als Ubisoft en THQ wat meer de kat uit de boom.

MINI-ENQUÊTE

Omdat we toch meer wilden weten, besloten we een anonieme mini-enquête op te zetten. Niet alleen om concrete antwoorden te krijgen, maar ook omdat we op dit moment, nu DLC nog in de beginfase van de ontwikkeling zit, geïnteresseerd zijn in hoe de industrie er in zijn geheel tegenaan kijkt. DLC en het compleet downloaden van games worden immers pas echt zaken om rekening mee te houden als de meerderheid van de publishers er mee aan de gang gaat. Met een of twee gepassioneerde voortrekkers zijn we er niet. Wij wilden weten waar we de komende jaren aan toe zijn. Oftewel "gaat die DLC-shit nu serieus worden of niet?"

VERDIENEN JULLIE AL GOED GELD MET DOWNLOADABLE CONTENT?

Een teleurstellend antwoord. Slechts twee partijen (we noemen geen namen, maar iedereen kan wel bedenken wie dat zijn) verdienen nu al goed geld met het aanbieden van content via hun eigen servers. DLC is dus nog geen big moneymaker, wat meteen verklaart waarom de industrie geen concrete cijfers geeft. Die cijfers zouden mogelijk wat tegenvallen, terwijl men wel gelooft in DLC. Want 50% verdient er al wel wat geld mee en ziet dat bedrag in de toekomst ook groeien. Slechts 30% zegt dat de inkomsten tegenvallen, waarbij aangetekend dient te worden dat ze wel geloven in DLC.

A: Ja. 15%
B: Nee, nog lang niet. 25%
C: Nee, maar groeit snel. 60%

CONCLUSIE: DLC LEVERT DE MEESTE PARTIJEN NOG GEEN BAKKEN GELD OP, MAAR VRIJWEL IEDEREEN GELOOFT ER WEL IN. DIE CREDITCARD GA JE DUS VAKER TREKKEN IN DE TOEKOMST.



PHIL HARRISON (ATARI): "ONLINE IS DE TOEKOMST"

Onlangs konden we aanschuiven bij Phil Harrison, de baas van Atari. Over het Atari-deel van dit gesprek lees je alles in het verslag van Jan, maar onze Phil was natuurlijk ooit ook een hoge pief bij Sony en heeft op een aantal E3's flink lopen orakelen over online gaming. Hij was ook een van de pleitbezorgers van Home.

Vandaar dat we hem vroegen of ie online nog steeds zo hoog heeft zitten. Helemaal omdat er onlangs berichten verschenen dat Atari haar games alleen nog maar via internet wilde verkopen.

Harrison barstte meteen los: "Online is de toekomst. Er komt een tijd dat we massaal games direct downloaden. DLC wordt ook steeds meer standaard. Het verlengt de gameplay en de partij erachter ziet direct de inkomsten zijn kant op komen.

Dat Atari haar games alleen nog maar online wil aanbieden, berust echter op een misverstand. Ik ben daarin verkeerd geciteerd. Natuurlijk liggen de games van Atari ook nog in de winkels. Sterker nog, we gaan nu ook dingen 'andersom' doen. Zo brengen we binnenkort de downloadable episodes van Sam & Max in een doosje naar de Wii en gaan we ook EVE Online in de winkels leggen, terwijl die game vooralsnog alleen online te koop was."



WORDEN GAMES GOEDKOPER ALS ZE DOWNLOADBAAR ZIJN?

Op zich goed nieuws voor de gamers. De meerderheid denkt dat games goedkoper zullen worden als je ze compleet kunt downloaden. Maar echt overtuigend is die meerderheid niet. En er moet op een gegeven moment wel een soort van prijsafspraak gemaakt worden. Want het is onbestaanbaar dat de ene publisher zijn games online voor prijs X aanbiedt en een andere publisher zijn games voor 10 euro minder. Bovendien zijn gamers niet per se goedkoper uit. Meerdere uitgevers geven aan dat er na de game nog veel extra inkomsten uit DLC voor de game gehaald kunnen worden.

Ja. 55%
Nee. 45%

CONCLUSIE: WE VERMOEDEN DAT GAMES GOEDKOPER GAAN WORDEN ALS DOWNLOAD. MAAR DAARVOOR ZAL ER INTERN NOG WEL EVEN GEKNOKT WORDEN.

GAMES MET MEER DAN 15 UUR GAMEPLAY ZIJN NIET MEER VAN DEZE TIJD, EPISODIC CONTENT WEL

[illegible]

A: Mee eens. 25%
B: Mee oneens. 75%

CONCLUSIE: LIEFHEBBERS VAN LANGE GAMES, WEES NIET BANG: EPISODISCHE CONTENT KOMT ER AAN, MAAR HET ZAL ABSOLUUT GEEN VERVANGING ZIJN VAN DE LANGE GAMES. HET IS SLECHTS EEN TOEVOEGING.



GTA IV: The Lost and the Damned zal alleen als downloadable content verkrijgbaar zijn.

PU-LEZERS BLIJVEN WINKEL TROUW

Leuk wat de industrie allemaal van plan is met DLC, maar wat willen jullie, de gamers? Zitten jullie te wachten op het downloaden van complete games en laten jullie straks de winkels massaal in de steek, of zijn jullie trouw aan jullie vaste gameshopje?
De uitslag was voor ons best verrassend. Zelfs als de games als download goedkoper zouden zijn, koos de meerderheid voor de traditionele gang naar de winkel. Blijkbaar zijn toch niet alle Nederlanders zuinige krentenkakkers. En dat is goed nieuws voor de retail die best wel een beetje zenuwachtig wordt van dat razendsnelle internet.

DE POLL

ALS IK GAMES ONLINE LEGAAL KON DOWNLOADEN, DAN...

A: [illegible]
B: [illegible]
C: [illegible]
E: [illegible]

USER GENERATED CONTENT HEEFT DE TOEKOMST

[illegible]

A: Mee eens. 25%
B: Mee oneens. 75%

CONCLUSIE: LEUK AL DIE LEVELS EN SKINS DIE JULLIE ZELF MAKEN, MAAR DE INDUSTRIE GAAT ER NIET OP BOUWEN. DLC ZAL TOCH VOORAL EEN ZAAK VAN DE DESBETREFFENDE DEVELOPERS ZELF ZIJN.

WANNEER ZIJN ALLE GAMES COMPLEET TE DOWNLOADEN?

Het compleet downloaden van games komt eraan, en sneller dan je denkt. Bijna de helft van de publishers gaat er vanuit dat we binnen twee jaar via Xbox Live, PSN en Wii Channel legaal complete games kunnen downloaden en de andere helft denkt dat dit binnen vijf jaar een feit zal zijn.
Eén uitgever is zo enthousiast dat hij aangeeft dat het nu al kan: "kijk maar naar Gran Turismo 5 Prologue & BurnOut Paradise". Slechts een enkele uitgever ziet het allemaal nog zo'n vaart niet lopen en denkt dat het nog wel een jaar of tien jaar duurt.

A: Binnen 2 jaar. 45%
B: Binnen 5 jaar. 45%
C: Binnen 10 jaar. 10%

CONCLUSIE: BESTEL DAT SNELLE INTERNET MAAR, WANT JE KUNT AL SNELLER DAN JE DENKT COMPLETE GAMES LEGAAL GAAN DOWNLOADEN!

HEEFT DE TRADITIONELE GAMESHOP NOG TOEKOMST?

Winkeliers van Nederland, u kunt weer gerust gaan slapen. De publishers houden nog steeds massaal van jullie. Eigenlijk zeggen ze allemaal hetzelfde: online downloaden en naar de winkel gaan zal naast elkaar blijven bestaan. Kijk maar naar de abo's op World of Warcraft. Meer online dan dat kun je niet krijgen en toch worden de abo-kaarten massaal in gewone winkels gekocht. Wel verwachten de publishers dat de winkeliers beter hun best zullen moeten doen om de gamers aan te blijven trekken en op zoek moeten gaan naar nieuwe groepen gamers.
Uit de poll die we jullie op PU.nl (zie kader) hebben voorgelegd, blijkt trouwens dat de publishers goed zitten met deze mening.

A: Ja, lekker shoppen blijft van alle tijden. 95%
B: Nee, die zullen zich gaan omvormen tot 'download-loketten'. 5%

CONCLUSIE: EVEN BUURTEN BIJ DE GAMESHOP BLIJFT DUS VOORLOPIG BESTAAN. EN EERLIJK GEZEGD VINDEN WE DAT OOK WEL FIJN. NIETS ZO MOOI ALS EEN SCHAP VOL MET NIEUWE GAMES.

USER GENERATED CONTENT ZORGT VOOR BEST TOFFE GAMES





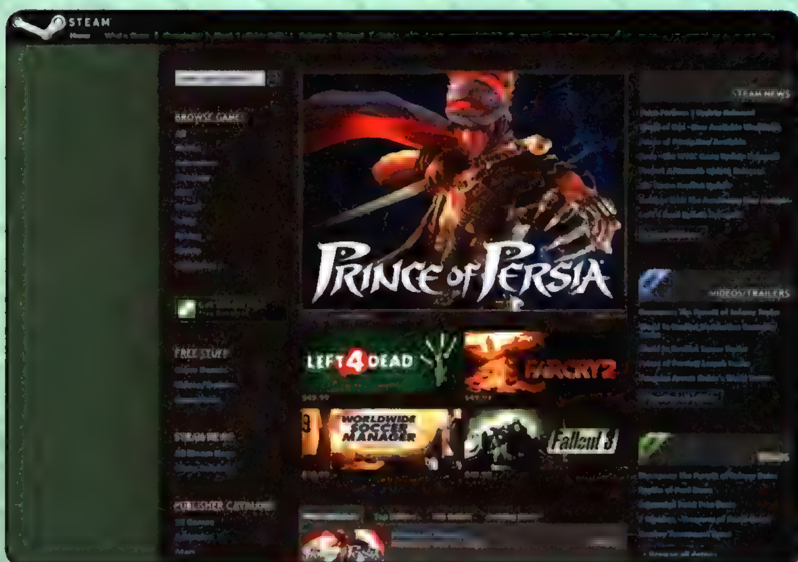
Uit de door ons gehouden enquête blijkt dat de publishers nog niet voor de volle honderd procent in de kracht van User Generated Content geloven. Waar is het verdienmodel, en misschien nog wel belangrijker, hoe garandeer je de kwaliteit? En hoever kun je de gamers loslaten zonder in problemen te komen (jihad-mods, problemen met licenties van anderen, pornografische shit, etc)? Dat zijn de vragen waar zij eerst een antwoord op willen hebben.
Toch zou het zonde zijn als gamers niet een grotere rol in DLC kunnen vervullen. Want wie kent de maps van Call of Duty, de actie van FIFA 09, de mogelijkheden van LittleBigPlanet (zie screen boven) beter dan de gamers zelf? Een aantal van de beste games ooit zijn zelfs uit de modscene voorgekomen. Met als grote voorbeeld Counter-Strike (zie screen onder).
Het is ook logisch dat gamers goede games maken. Ze hebben vaak meer tijd, lak aan commercie (geen salesmanager die in hun rug hijgt) waardoor ze meer durven. Bovendien zijn ze bereid met de concurrentie (lees andere mod-bouwers) samen te werken. Hoe veel vetter zou Gears of War 2 wel niet zijn als de beste developers van Ubisoft, EA en Activision mee hadden geholpen...
De industrie is ook deels zelf schuld aan de onbekendheid en dus 'onaantrekkelijkheid' van UGC. Kijk naar Xbox Arcade, PlayStation Store en Wii Channel. Je kunt daar veel hartstikke leuke kleine games kopen, die in sommige gevallen door gamers die een developer opleiding volgen, gemaakt zijn, maar je moet het wel weten. Ooit een advertentie in de PU of TV-spot op TMF gezien voor deze games? Precies. Terwijl men doorgaans wel adverteert voor de eigen DLC.
Er is dus nog een lange weg af te leggen. Laten we hopen dat UCG echt een onderdeel van DLC gaat worden, want zoals gezegd, niemand heeft meer verstand van games dan fanatieke fans. En UCG is toch ook een beetje van ons.

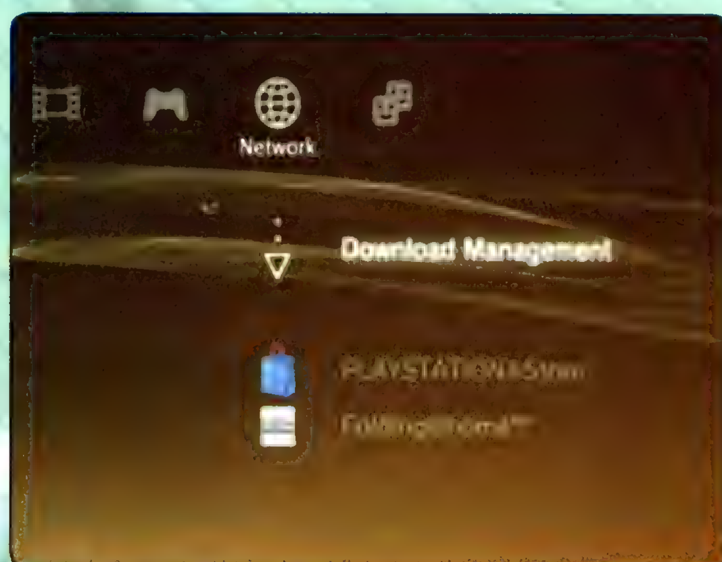
ZONDER DOWNLOAD-SERVICES ALS STEAM GAAT DE PC KAPOT

De uitslag is overduidelijk. Services als Steam worden (verrassenderwijs) niet gezien als dé redding voor de PC-markt, die zo zwaar te lijden heeft onder het illegaal kopiëren.
Een groot aantal uitgevers hecht beduidend meer belang aan de online component van een game zelf. Games als World of Warcraft, Lord of the Rings Online en Call of Duty draaien om online gamen en om dat goed te kunnen, heeft men de full boxed game nodig.
Een andere ontwikkeling waar men veel van verwacht zijn de zogenaamde 'free-to-play' games. Ze zijn gratis te downloaden en de inkomsten komen uit ingame advertising en micro-payments waarmee je een beter zwaard of een mooie skin voor je wagen kunt aanschaffen.

A: Mee eens. 15%
B: Mee oneens. 85%

CONCLUSIE: DOWNLOAD-SERVICES ALS STEAM ZIJN EEN HANDIG EXTRAATJE, MAAR NIET DÉ TOOL OM DE PC INDUSTRIE WINSTGEVENDER TE MAKEN.

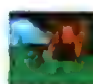


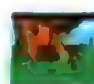


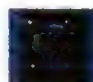
ONLINE GAMES KOPEN, KAN DAT EIGENLIJK WEL?

Fantastisch dat alle publishers brood zien in het online aanbieden van games, maar kan het technisch allemaal wel?
Als we dit aan enkele techneuten vragen, is het antwoord ontluisterend. Vrijwel allemaal geven ze namelijk aan dat het technisch prima kan, zolang we het maar niet massaal doen. Maar het doel van het hele online verkoopkanaal is juist wel dat de gamers massaal legaal gaan downloaden in plaats van elke zaterdag naar de winkels te lopen.
Ons huidige ADSL-net is echter niet bestand tegen tienduizenden mensen die tegelijkertijd een game downloaden. En dat komt op launch-dagen van grote games regelmatig voor. En let wel: Nederland heeft een van de snelste netwerken ter wereld.
De voorzichtigheid van de industrie ten opzichte van DLC en het compleet downloaden van games wordt dus niet alleen veroorzaakt door de relatie met de winkeliers en het vooralsnog ontbreken van een goed businessmodel, maar stuit ook op technische problemen. Waarvan de oplossing dan wel weer om de hoek ligt. Internet via glasvezel kan massaal dataverkeer wel aan. Dat moet echter nog wel even aangelegd worden.

Wii Shop Channel


Paper Mario
1000 Points


Paper Fighter II' Turbo: H
800 Points


Metroid
500 Points


Bonk's Revenge
600 Points

Shinobi III Dynamite Headdy Shining Force

Start Shopping

ALGEMENE CONCLUSIE

Als deze enquête ons één ding leert dan is het wel dat de shit met downloadable content definitief aan is! De industrie mag er dan nog geen bakken geld aan verdienen, men gelooft wel heilig in het product.
Minder duidelijk is hoe DLC zich verder gaat ontwikkelen. Extra levels en tracks zullen blijven uitkomen, maar of we al snel complete games gaan downloaden en hoe belangrijk episodic content zal worden, daarover is men het nog oneens. Ook over de prijsstelling.
En zolang er geen standaard is voor compleet downloaden van games en episodic content, zal de winkelier het belangrijkste verkooppunt zijn voor de industrie. En dat is dus goed nieuws voor jullie, aangezien de poll op PU.nl aangaf dat jullie nog steeds graag jullie maandelijkse dosis digitale dope bij de gameboer halen.

REVIEWS

FLINK AAN DE SLAG

Op het moment dat ik dit schrijf staat Kerst voor de deur, en ik kan niet wachten om eens lekker in de games te duiken die zich momenteel om mij heen hebben opgestapeld en nog in het cellofaan zitten. Kortom, er moet flink gegamed gaan worden deze periode.
Hoewel ik betwijfel of ik er allemaal doorheen kom. Ik bedoel, alleen Fallout 3 zal me zeker al een week gaan kosten om helemaal tot een goed einde te brengen. Of niet zo goed natuurlijk, het is maar hoe je het bekijkt.
Verder ben ik bang dat heel wat games te lijden zullen hebben onder mijn Guitar Hero / Rock Band verslaving. Het enige probleem is dat ik mijn vriendin nog zo ver moet krijgen dat ze ook eens met die gitaar gaat pielen. Ze verklaart me iedere keer voor gek als ik als een malloot in de woonkamer sta te rocken of met mijn gitaar op m'n rug van de woonkamer naar de keuken loop om wat drinken in te schenken en wat chips te pakken. Wat is daar nou voor geks aan?!
Maar goed, al die goede games spelen dus. Ik kan gewoon niet wachten. Weet je wat ik doe? Ik ga gewoon nu alvast beginnen. Ik tik geen woord meer. Nu dus!



LEKKER BEGIN

Om zelf ook wat vrij te hebben rond de feestdagen, is het grootste deel van deze PU al dik voor de jaarwisseling geschreven. Ik heb iedereen weer flink op z'n huid gezeten, dus ook ik heb volop kunnen genieten van de schaatspret. Natuurlijk heb ik zelf een "hele speciale deadline" en schrijf ik dit stukje als enige gewoon in 2009. Tja, je bent eindredacteur of je bent het niet. Mooie gelegenheid dus om als enige alle PU lezers een top 2009 te kunnen wensen! Bij deze.
Toch is zo'n stukje schrijven op 1 januari nou niet echt de leukste bezigheid die je op zo'n moment kunt bedenken. Bij elke boer voel ik het vet van de oliebollen weer omhoog komen en ook die derde fles champagne is denk ik niet helemaal goed gevallen. Straks op familiebezoek, de straat nog aanvegen, en ik zou nog koken ook vanavond. Bleeeegh!
'Lekker begin van het nieuwe jaar', zat ik zo te overdenken... tot ik besefte dat het weekend er alweer aankomt en de PU dan helemaal af is en ik gewoon kan gaan gamen! Ik heb hier nog Prince of Persia, Far Cry 2 en CoD 5 liggen, en anders doe ik gewoon een paar wedstrijdjes GRID met m'n zoon, om effe te laten zien dat die ouwe lul nog best wel een beetje kan racen. Bedankt 2008! Je zorgt voor een heerlijk begin van 2009!



TOPSCORE



SKATE 2
"BRIL-FUCKING-JANT!"

HOLLANDS GLORIE GAME



THE CHRONICLES OF SPELLBORN
"WE MOGEN ZEKER TROTS ZIJN."

MEEST ACHTERHAALDE GAME

LORD OF THE RINGS CONQUEST
"HET LIJKT SOMS THE TWO TOWERS WEL, EN DAT IS GEEN COMPLIMENT."



MOOISTE KIEKJES GAME



HAKUNA MATATA / AFRIKA
"HET IS NET OF JE NAAR ANIMAL PLANET KIJKT."

THE CHRONICLES OF

Ze hebben in ieder geval ballen, de mensen van Spellborn. Ze hebben het niet alleen aangedurfd een MMO te maken, een tijdrovende en hachelijke onderneming, onze landgenoten brengen hun creatie ook gewoon doodleuk uit in het kielzog van Wrath of the Lich King. Of de game zelf ook zijn mannetje staat, heeft Steven voor ons uitgevogeld.

Games worden natuurlijk regelmatig uitgesteld, maar met name MMO's verdwijnen soms langdurig van de radar. Zo ook onze Nederlandse trots op MMO gebied: The Chronicles of Spellborn. De game had al geruime tijd bij mij thuis moeten pruttelen, maar mijn geduld werd op de proef gesteld. De basis van de game was helemaal klaar, maar toch ontbrak er iets volgens het team.
MMO's zijn natuurlijk aparte games. Het draait in eerste instantie allemaal om het levelen van jouw personage. Dat is een flinke onderneming die de nodige tijd in beslag neemt. De manier waarop een ontwikkelaar deze activiteit aankleedt, bepaalt het vermaak dat een MMO biedt, en die aankleding verzorgen is best lastig.
De grap dat je van de ene NPC naar de andere holt, om herhaaldelijk de opdracht te krijgen een X aantal van Y beesten te slachten, is op een goede MMO niet van toepassing. De wereld moet tot leven komen, de quests moeten vermakelijk zijn, en je moet vooral niet het gevoel krijgen simpelweg aan het grinden te worden gezet.
En juist op dat gebied waren de makers van Spellborn lange tijd niet tevreden, en daarom hebben ze nog flink wat werk verzet de laatste periode.

RELAXT

Alle tijd en energie die in het tot leven brengen van de wereld van TCoS is gestoken, werpt in ieder geval zijn vruchten af. De game heeft een unieke en eigen feel, en een verrassend aangename sfeer. Sowieso moet ik bekennen dat ik het stiekem ook wel heel rustgevend vind aanvoelen om een nieuwe MMO te spelen met een kleinere community. Natuurlijk zou het mooi zijn als TCoS een grote groep trouwe spelers achter zich weet te scharen, en een actieve community is eveneens nodig om de spelwereld echt te laten leven, maar de rust die in de wereld van Spellborn heerst voelt erg goed. Geen duizenden kakelende spelers die allerlei irritaties oproepen.
Een gloednieuwe wereld verkennen met een groepje relaxte pioneers, dat spreekt mij erg aan.

AANGENAAM SCHOUWSPEL

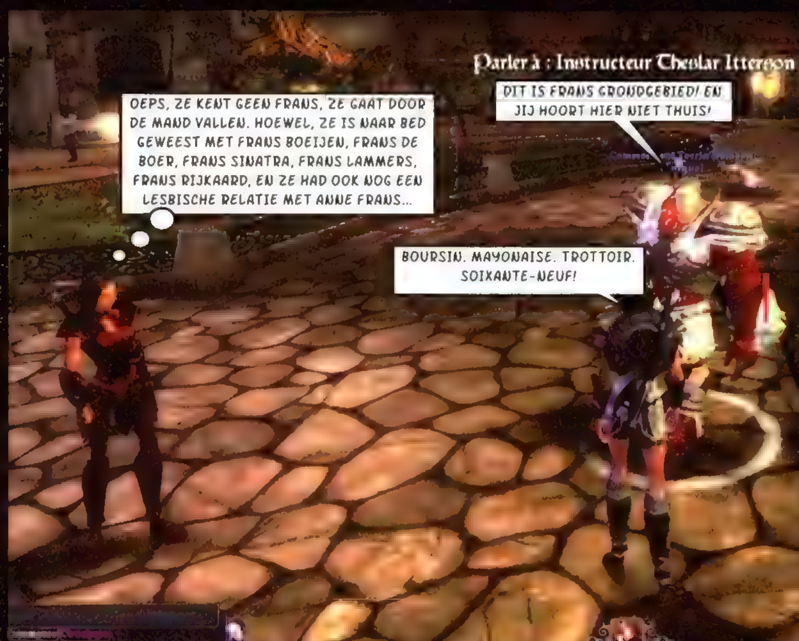
De rust wordt echter niet alleen door de (nog) kleine community veroorzaakt maar ook door de serene sfeer die TCoS zelf uitademt. Het is moeilijk om iets ontastbaars als sfeer uit te leggen aan de hand van een paar oppervlakkige kenmerken. Maar goed, het is niet anders. Om te beginnen ziet de hele wereld er intrigerend uit en nodigt uit tot verkenning. Ik maakte mij eerst nog zorgen over het mogelijk gedateerd overkomen van de graphics, maar met alle settings op max en op een hoge resolutie hoeft TCoS zich nergens voor te schamen. Zeker gezien de grafische standaard van het MMO genre kan de game prima meekomen, ook al wordt het niveau van bijvoorbeeld een Lich King niet gehaald.
Met name het kleurgebruik is opvallend, zorgt voor een eigen identiteit en sluit mooi aan op de algehele design. De game vermijdt tegelijkertijd hele felle kleuren, hetgeen een aangenaam schouwspel oplevert. De personages hebben een hoog comic gehalte, en het feit dat je het binnenste van reusachtige spheres verkent, zorgt ervoor dat het staren naar de lucht, en dus ook het plafond van de kern van de sphere, fris aanvoelt. De nevelige lucht met zachte tinten laten in de verte de vage contouren van rotswanden zien.

GEAR IS NIET ALLES

In een MMO is het verzamelen van gear natuurlijk altijd heel belangrijk. De een geniet hier intens van, terwijl de ander de game puur en alleen om de gameplay speelt.
In TCoS ligt de focus voornamelijk op skills. Je stelt tijdens het creëren van jouw personage een uitrusting samen, en kunt deze in feite blijven gebruiken en upgraden aan de hand van Sigils die bepaalde effecten met zich mee brengen.
De combinatie van het zelf richten, en het feit dat armor en wapens deels alleen een visuele bijdragen leveren, zorgt voor meer gelijke kansen voor alle spelers.

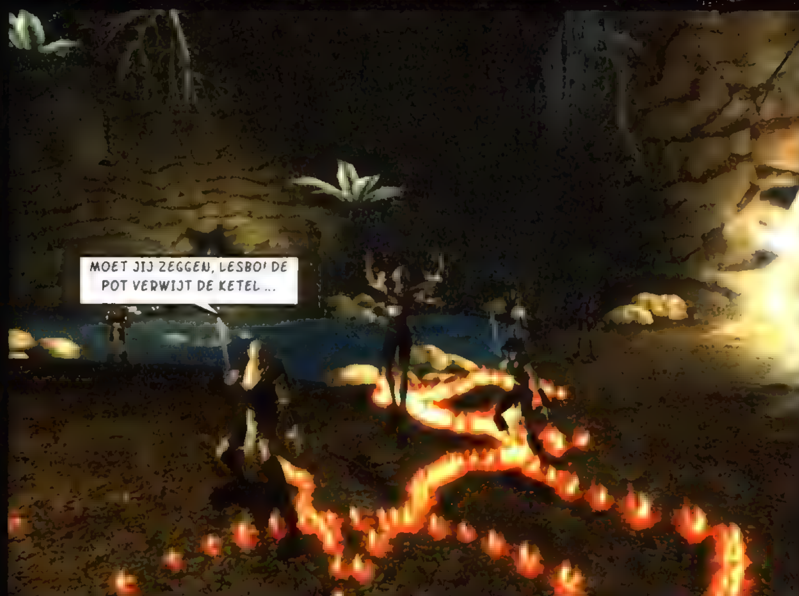






SPELLBORN

STEVEN SPEELT EEN NEDERLANDSE MMO





"EEN GESLAAGDE EN UITERST ORIGINELE TOEVOEGING AAN HET WISPELTURIGE MMO GENRE."

Ook de muziek mag niet vergeten worden in dit verhaal. De soundtrack klinkt erg professioneel en slaagt er in de magische wereld te verrijken, zonder hinderlijk op de voorgrond te treden.
Vanaf het moment dat ik met mijn pasgeboren personage in een klein dorpje werd geplaatst, slokte de game mijn aandacht op. Op dit gebied is TCoS dus zeker geslaagd.

RICHTSYSTEEM

Natuurlijk is niet alleen de aankleding van de quests bepalend voor de flow van een MMO. Ook de manier waarop de klassen spelen, bepaalt of je het na duizend vijanden nog steeds spannend vindt om je skills te gebruiken.
De gameplay maakt daartoe een aantal interessante wendingen, die TCoS onderscheidt van de rest. Age of Conan maakte al gebruik van een combo- en richtsysteem die een breuk vormden met de traditionele opzet waarbij je tegenstanders als target moest hebben alvorens een skill te kunnen gebruiken. TCoS heeft dit niet gekopieerd maar evengoed veel van deze elementen in de gevechten verweven.
Altijd nog uniek voor een MMO is de noodzaak zelf actief te moeten richten en ontwijken. Dit geldt voor zowel magische als fysieke aanvallen. Hierdoor ligt het tempo van een gevecht lekker hoog en wordt het half slapend op bepaalde toetsen rammen terwijl je vijanden verslaat, vermeden.

SKILLS

Minstens zo onderscheidend is het Skill Deck waarmee je technieken inzet. De standaard action bar is achterwege gelaten, een opvallende design keuze aangezien de action bar bijna iedere MMO siert.
TCoS kent veel skills die in een bepaalde volgorde gebruikt moeten worden, en daar speelt het Skill Deck mooi op in. Dit deck is in feite een roterende action bar. Je kunt meerdere skills naast elkaar plaatsen, en als je de eerste skill in deze rij hebt gebruikt, draait het deck en komt de volgende serie skills in beeld.
Gebruik je een van deze skills uit de tweede rij dan draait het deck weer verder, om zo steeds bij krachtigere skills te komen alvorens weer bij de eerste reeks te belanden.
Door skills die elkaar mooi opvolgen achter elkaar op dezelfde plek op het dek te plaatsen, kun je snel een bepaalde combo uitvoeren, en bovendien meerdere van deze van te voren gerangschikte combo's naast elkaar op het deck plaatsen. Dit heeft een hoog customizing gehalte, en betekent ook dat je niet altijd van te voren weet wat je te wachten staat als je een andere speler te lijf gaat.
Momenteel is het PvP systeem nog verre van compleet, maar met een sterke invulling kan het strijden tegen spelers die zich bij een andere factie hebben geschaard een belangrijke rol gaan innemen.
Al met al mag Spellborn een geslaagde en uiterst originele toevoeging aan het wispelturige MMO genre genoemd worden.

JOUW HELD

Tijdens het creëren van een personage kun je uit twee rassen kiezen: een menselijk ras en de Daevi, met opvallend grote benen met aparte gewrichten. Ik had zelf liever meer keuze gehad, maar wie weet wat de toekomst nog brengt.
Overkoepelend zijn er drie archetype klassen; magiër, krijger en rogue. Deze drie archetypen kunnen nog verder worden uitgediept door bijvoorbeeld een verschillend type krijger te worden die zijn eigen gameplay-elementen kent.
Ook bepaal je zelf welke skills je oppikt tijdens het levelen, waardoor er genoeg nuance aanwezig is wat betreft de klassen.

CONCLUSIE

Het heeft de nodige jaren geduurd, maar we mogen zeker trots zijn op The Chronicles of Spellborn. Ik hoop van harte dat spelers de moeite zullen nemen om de spheres te verkennen, dat is namelijk zeker de moeite waard.



STEVEN

SCORE 85

Een MMO kun je zo lang blijven spelen als je zelf leuk vindt. Spellborn heeft in ieder geval aan content geen gebrek.

THE CHRONICLES OF SPELLBORN
PC
SPELLBORN NV / MINDSCAPE
1 SPELER ONLINE
OUT NOW

12+



GALACTIC CIVILIZATIONS

'Dit is ontzettend diepe shit!' is misschien wel het grootste compliment dat Wouter een game kan geven. Maar kan de shit ook té diep gaan? Kun je ook in de spreekwoordelijke stront verdrinken omdat je niet met je voeten bij de bodem kan komen?

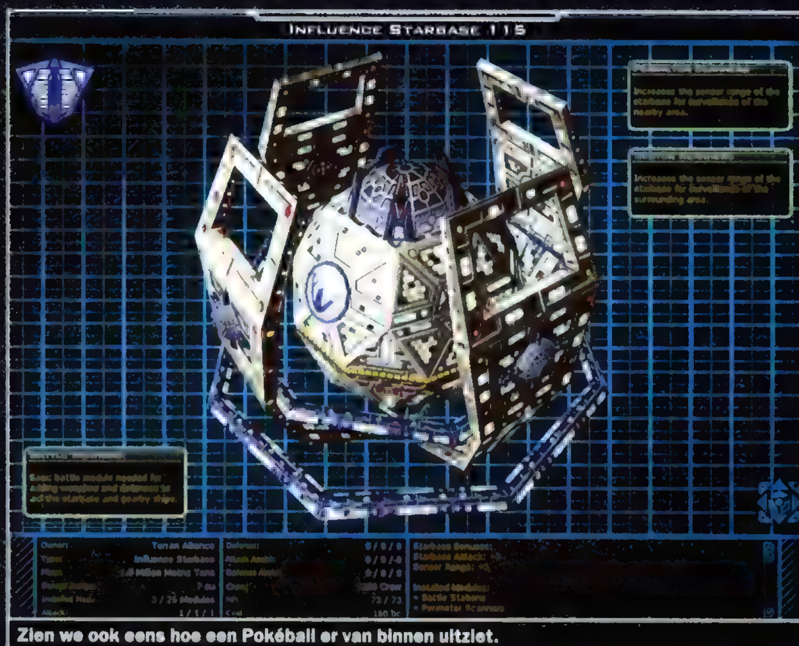
Galactic Civilizations II is een game die stamt uit het bijkans prehistorische jaar 2004. Een fantastische game, met als ondertitel The Dread Lords, die om mij onbegrijpelijke redenen nooit in de PU gereviewed is.
Galciv 2 (dit is de ontwikkelaar hun zelfbedachte afkorting, veroordeel mij er niet op) met de zeer treffende ondertitel Endless Universe, is dan weer een stand-alone versie van twee uitbreidingspakketten voor GC II, genaamd Dark Avatar en Twilight of the Arnor die we ook nooit besproken hebben.
Oké, genoeg reden dus om met Endless Universe het gemis in te halen en dat eindeloze universum in te knallen!

4X STRATEGIE

Het is onmogelijk om nauwkeurig uit te leggen wat voor spel Galciv2 is, dus houd ik het maar bij een soort van genre-omschrijving. Het is een 'turn-based-strategie-spacesim-alles wat Maarten en JJ niet trekken-game'. Je kunt het ook gewoon 4X Strategy noemen, maar als je daar nog nooit van gehoord hebt, is dat een nog vagere aanduiding.
De bedoeling is, heel simpel gezegd, om het universum te veroveren. Denk aan Sins of a Solar Empire (een game die ik een aantal PU's geleden heb besproken) maar dan met veel minder mooie graphics, ingewikkelder en meer diepgang.
Je begint met een planeet, moet vervolgens als een gek andere planeten gaan koloniseren en ook het bouwen van Starbases is niet geheel onbelangrijk.
Daarbij moet de cash blijven rollen, zal je je biljoenen burgers tevreden moeten houden, vallen er hier en daar nog wat resources te mijnen en moet je onderhandelen met de andere heersers in het universum.
Maar het belangrijkste van alles is research! Research naar soorten aandrijving voor je schepen, betere manieren om te koloniseren, wapens, armor, communicatie, entertainment, handel, ALLES!!!
Goed, laat ik het er maar bij houden dat als je weinig ervaring met dit soort games hebt, je zeker even de tutorial moet checken. Nou ja, eigenlijk moet je de tutorial ook checken als je veel ervaring hebt, maar daar kwam ik wat laat achter.

KNEITERMOEILIJK

Want, eigenwijs als ik ben, begon ik de campaign zonder te tutoriallen. Al vrij snel kwam ik er dan ook achter dat mijn cashflow totaal niet soepel liep en ik na een paar uurtjes gewoon niets meer kon kopen en dus opnieuw moest beginnen.
Geen ramp, het maakt me nog geen n00b. Bovendien had ik de moeilijkheidsgraad op Normal staan en bij dit soort games staat dat gelijk aan kneitermoeilijk.
Poging twee: effe de tutorial checken om te zien hoe ik cash verdien en gaan met die tomaat, gewoon weer op Normal! Dit keer bleek, en dan heb ik over minstens een viertal uur verder in de campaign, dat ik mijn research niet goed gebalanceerd had en de vervloekte Drengin (die je kunt beschouwen als het Klingon-ras van Galciv) met hun asociaal goed uitgeruste schepen over me heen walsten alsof ik een kind



Zien we ook eens hoe een Pokéball er van binnen uitziet.

"ER ONTSNAPTE WEL EEN 'BAFFENDE PISNICHTEN VAN EEN KOLERE-DRENGIN' UIT MIJN MOND, MAAR IK BEGON DE CAMPAIGN TOCH REDELIJK OPGEWEKT VOOR EEN DERDE KEER."

SPORE EAT YOUR HEART OUT

Een prachtige optie in Endless Universe is de Shipyard waarin je je eigen sterrenkruisers kunt maken. Dit gaat echt behoorlijk diep omdat je met research allerlei nieuwe wapens, armor en extra's vrijspeelt en je dus vrij vaak geneigd bent weer een nieuw, heftiger schippie te fixen.
Zo werd mijn BBS (Bigger, Better, Stronger) 2000 al snel opgevolgd door de BAD (Big Ass Defender) 4000 die een grotere romp, meer wapens en meer armor had en de grote neef van de Defender X, XX en XXX was.
Yup, als je deze Shipyard vergelijkt met de voertuigen-editor van Spore, dan is het Technisch Lego versus Duplo!

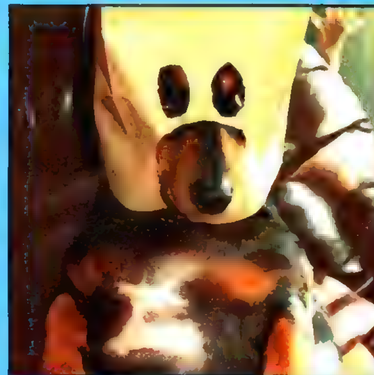


VRIJ EN HAPPY

Er zullen natuurlijk mensen zijn die die campaigns helemaal niet zien zitten en Galciv zo vrij mogelijk willen spelen. Op z'n sandbox, zeg maar. In dit geval is de Twilight of the Arnor expansion een goeie voor je. Niet alleen heeft dit gedeelte van Endless Ocean een grafische update gehad, ook zijn er nèt even wat meer customization opties, vooral op het gebied van het creëren van je eigen spaceras.

WACHT EIGENLIJK NOG MAAR EFFE

Als je Galactic Civilizations II nog niet gespeeld hebt, is het misschien verstandig om Endless Universe niet aan te schaffen. Het zal namelijk niet heel lang meer duren voor de Ultimate Edition uitkomt die alle drie de games zal bevatten. Met andere woorden: The Dread Lords, Twilight of the Arnor en Dark Avatar in één pakketje! Maar goed, ook als je geen geduld hebt, is Endless Universe het tegenovergestelde van een kat in de zak. Een hond uit de zak, zeg maar...



II: ENDLESS UNIVERSE

WOUTER GAAT EINDELOOS DOOR





was! Met hun schandalig grote schepen, uitgerust met tientallen Plasma guns en Titanium III armor waar ik alleen krasjes op kon maken, was ik geen partij voor hen.
En dat terwijl ik hun beide thuisplaneten al omsingeld had, er net was achtergekomen hoe ik deze hemellichamen kon bestormen en zelfs nog tevreden in mezelf had gemompeld: 'Ik heb jullie, ruimtegeteisem!'
Niets was echter minder waar en vanaf dat moment was het me duidelijk dat ik met zeer indrukwekkende A.I. te maken had. Want de in een hoek gedreven aliens hadden gewoon als een gek al hun geld in research naar wapens en armor gepompt om mij te overpoweren. Resultaat: een kansloze Terran Alliance en een Wouter die nogmaals de campaign opnieuw kon beginnen.



Weet je wat de overeenkomst is tussen Michael Jackson en de NASA? Het is dit jaar precies veertig jaar geleden sinds hun eerste moonwalk.





GEVLOEK EN GETIER?

Je zou denken dat ik het op dat moment wel gehad had met de game. Dat gevloek en getier het Eindeloze Universum ten deel zou vallen en ik de game voor straf een 4 zou geven.
Maar nee, op momenten dat de mensheid er totaal niets mee opschiet is Wouter namelijk wèl een zeer geduldig persoon. Oké, er ontsnapte wel een 'modderfokking tyfushoerengame' en een 'baffende pisnichten van een kolere-Drengin' hier en daar uit mijn mond, maar ik begon de campaign toch redelijk opgewekt voor een derde keer.
En ik had er geen spijt van. Want waar Sins of a Solar Empire mijns inziens de mist inging door een gebrek aan campaign en dus ook verhaal, heeft Endless Universe zelfs een twéétal campaigns en daarbij een aardig soort van semi-plot. Niet superboeiend, maar het houdt je geïnteresseerd en zorgt voor een aantal verrassingen.

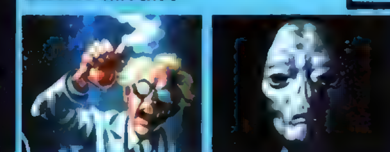
'HÉ, IK BEN SLIM'

Omdat Galactic Civilizations II überhaupt nog niet gereviewed is in de PU, beoordeel ik de game niet specifiek op wat Endless Universe toevoegt aan het al bestaande, vier jaar oude, concept. Ik geef dit cijfer aan de HELE game en dan ook nog tijdsgebonden en rekening houdend met het huidige aanbod in dit genre.
Dat is een verdomd ingewikkelde formule, dus heb ik er ook maar een stukje vingertoppengevoel ingestopt. Een heel groot stukje, want dit is zo'n game die je het bedrieglijke gevoel geeft iets gepresteerd te hebben. En dat 'hé, ik ben slim!'-gevoel (dat op een gegeven moment volgt na het 'ik ben een achterlijke Sjaak'-besef) is wel een paar puntjes waard.

[illegible]

- Je graag meerdere games in één koopt.
- Geduld je middelnaam is.
- Lichte kost je honger niet stilt.

GALACTIC CIVILIZATIONS II: ENDLESS UNIVERSE



CONCLUSIE

Endless Universe is een heerlijk pakket voor de raketwetenschapper gamer, voor de mensen met het geduld van een wereldreizende schildpad, voor luitjes die niet bang zijn om te verdwalen in een enorm universum. Ontzettend diepe shit!



WOUTER

SCORE **85**

[illegible]

GALACTIC CIVILIZATIONS II: ENDLESS UNIVERSE
PC
GLOBAL DISTRIBUTIE / STARDOCK
OUT NOW

7+



FLOWER, SUN & RAIN

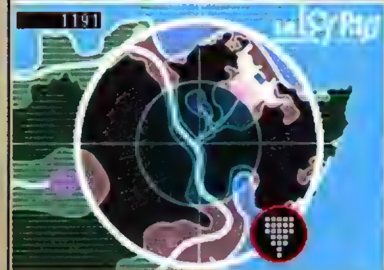
Sumio Mondo is zoeker van beroep. Hij wordt ingehuurd om dingen te zoeken. Je bestuurt hem met je richtingsknop of stylus door de gangen van het stervormige hotel Flower, Sun & Rain, het enige hotel op Lospass Island. Jurjen leefde vijftien uur met Mondo mee.

Samen met Mondo ga ik op zoek naar aanwijzingen om een terroristische aanslag te verijdelen.
Deze aanslag vindt plaats aan het eind van elke dag: tegen de strakblauwe hemel zie ik telkens weer een vliegtuig exploderen. Dan wordt het beeld zwart, en zie ik hoe Mondo wederom wakker wordt gebeld voor het ontbijt.
Een nieuwe dag begint. Of begint dezelfde dag opnieuw?

ZOEKEN NAAR REGELS

Flower, Sun & Rain werd oorspronkelijk alleen in Japan voor de PS2 uitgebracht, en is nu als DS-spel voor het eerst in het Westen verschenen. De PS2-release vond ironisch genoeg plaats in mei 2001, een paar maanden voor de aanslagen van 11 september. Wie sindsdien de douane naar de VS wel eens is gepasseerd, weet hoe beklemmend het kan voelen als strenge regels alles bepalen.
En daar draait ook alles om in Flower, Sun & Rain: het zoeken naar de regels die je moet volgen.
Het is een spel van Goichi Suda (alias Suda51), en als je bekend bent met zijn andere games (o.a. Killer 7 en No More Heroes) dan weet je hoe die man een meester is in het scheppen van een geheel eigen universum. Met geheel eigen regels.







ZUIPENDE LELLEBEL

Net als in de verhalen van de - door Suda als inspiratiebron genoemde - schrijver Kafka, word je als speler in een volstrekt absurde situatie geplaatst. Een wereld met op het eerste gezicht alleen maar idiote regels, waarbij je aftastend en onderzoekend moet proberen de logica van die regels te achterhalen, zodat je steeds wat meer grip op de zaak krijgt. Of lijkt te krijgen.
Na je eerste dagen op het eiland begint irritatie plaats te maken voor fascinatie. Op de vierde of vijfde dag moet je bijvoorbeeld cocktails mixen voor een zuipende lellebel, die aan het eind van de dag toch een gevallen engel blijkt en als een superheld opstijgt om met haar vuisten het vliegtuig te laten exploderen.
Vanaf dat moment weet je dat je geen dag meer wilt missen, want hoe zal het vliegtuig de volgende dag weer ontploffen?







CODE KRAKEN

Iets meer over hoe het werkt: je wordt wakker en ziet hoe Mondo zich voorneemt om iets te gaan doen, ontbijten bijvoorbeeld, of het eiland verkennen. Het komt er nooit van, aangezien er altijd wel iemand zijn pad blokkeert en hem aanzet iets anders te gaan doen.
Een worstelaar zoekt bijvoorbeeld zijn 'fighting spirit', of een etterbakje schopt een voetbal in je kloten waarna hij het hele spel belachelijk gaat maken (onze polygonengezichten die nergens op lijken bijvoorbeeld).
Vervolgens moet je een persoon of voorwerp zoeken, en je koffer gebruiken om hier een plug in te steken (letterlijk!) en een code te kraken.
Deze code kun je achterhalen door je in het guidebook van het hotel te verdiepen, of logisch na te denken. Meestal is een combinatie van beide vereist.

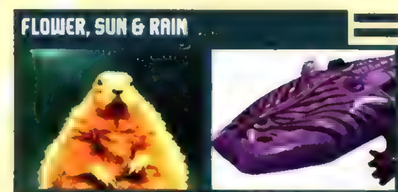


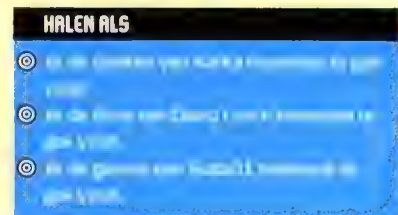
SAMENHANG

Als je nog steeds geen idee hebt waar dit spel over gaat, dan heb ik de boodschap goed overgebracht, want dat is precies het gevoel wat me tijdens het spelen ook vaak bekroop.
Maar denk niet dat het absurde louter om het absurde in het spel is gestopt. Gaandeweg ontstaat echt een soort begrip voor wat er gaande is, en blijken alle onsamenhangende figuren en gebeurtenissen wel degelijk nauw met elkaar verbonden.
Het zoeken naar die samenhang, daar gaat het om, en daar moet je zin in hebben.
De handelingen in dit spel zijn uiterst banaal en repetitief, maar binnen de context van wat dit spel je wil laten ervaren, voelt dit juist als gepast.

"HOE ZAL HET VLIEGTUIG DE VOLGENDE DAG WEER ONTPLOFFEN?"











DRIE MAFFE FEITJES

Terugkerende kwestie is de zoektocht van een tienermeisje naar haar roze krokodil.
De achtergrondmuziek bestaat uit nogal morbide bewerkingen van klassiek werk van o.a. Bizet, Bach en Debussy.
Het guidebook in het spel is in Japan daadwerkelijk als fysiek boek uitgegeven.

SKATE 2



Skate maakte een einde aan de alleenheerschappij van Tony Hawk's skatespelletjesreeks, en dat is volgens Maarten het beste dat 'm in jaren is overkomen. Hopelijk is ie ook weer helemaal down met deel twee.

Zonder dat je het weet zit je al jaren op zo'n spel te wachten. Een skategame waarbij je meer doet dan loodrecht op een hekje afrijden om er vervolgens overheen te grinden. Skate gaf je die vrijheid en is nog steeds de absolute shit voor iedereen die zelf wel eens op een plank met wieltjes staat en voor iedereen die zou willen skaten maar geen zin heeft om z'n nek te breken.

AFSTAPPEN

Hoe goed Skate ook was, er viel wel een klein minpuntje aan te noteren: je kon namelijk niet van je deck afstappen. Voor een stoeprandje moest je een aanloop nemen en er overheen olliën. Voor een trapje moest je vaak een stukkie omrijden. Best omslachtig en soms ook frustrerend.
Het goede nieuws is dan ook dat het in Skate 2 wèl kan. Met driehoekje stapt je digitale evenbeeld van z'n plankie af en loop je door het nieuwe San Vanelona. Helaas werkt het lopen niet zo soepel als je zou willen, maar de bedoeling is natuurlijk ook dat je zoveel mogelijk door San Van rolt, en niet wandelt.
Het nieuwe San Vanelona is dezelfde stad die je kent uit het eerste deel, maar wees niet bang voor een herhaling van zetten; het is er flink veranderd.


Voor de positie van banken is tegenwoordig, terecht, totaal geen respect meer.

UIT DE BAJES

Het verhaal is dat je na je successen in het eerste deel uit de skate scene bent verdwenen. Je hebt vijf jaar in de bak moeten brommen en als je vrijkomt is er werk aan de winkel. De stad is compleet opnieuw opgebouwd en er zijn nogal wat maatregelen genomen om skaters het leven zuur te maken. Zo is het aantal skatespots behoorlijk afgenomen en hebben hekjes waar je normaal gesproken simpel overheen gleed, nu obstakels. Tot overmaat van ramp stikt het van de politie op straat! Lekker dan...



> **"MET DIT SHINY SKATE 2 IS HET NIEUWE JAAR IN IEDER GEVAL GOED BEGONNEN."**



CLICHÉ

Stillwater zien we in Saints Row 2 terug als vernieuwde stad nadat je in de bak hebt gezeten, en nu zien we San Vanelona als herboren terug nadat je hebt moeten brommen.
Oké, San Vanelona is flink op het schop gegaan en deels niet meer te herkennen, maar toch... het bajes-verhaal is niet echt cool ofzo en bombardeer ik bij deze tot cliché.
Het introfilmpje is daarentegen, net als in deel één, een kunststukje op zich.

ONLINE CUSTOMIZATION

De Carrière mode kent dezelfde opbouw als in Skate, maar er zijn wat dingetjes vernieuwd. Zo kun je bij skatespots objecten zoals kleine ramps verplaatsen en zo je eigen spots creëren. Ben je er heel down mee, dan kun je die spot uploaden en hebben je vrienden er ook wat aan. Je kunt er zelfs je eigen objective aan linken.
Daarnaast zijn er reteveel zieke tricks toegevoegd die ik hier niet zal behandelen, maar als ik vertel dat je op veel meer manieren een schedelbasisfractuur kunt oplopen, weet je genoeg. Loopt zo'n vette trick wèl op rolletjes, dan kun je'm editten, opslaan en uploaden.

GOED BEGIN

Net als in deel 1 is praktisch alles gelicenseerd. Van het stringetje voor je vriendin tot je pet; alles heeft een bestaand merk en bestaande kleuren. Gelukkig kun je je gear verpersoonlijken en zo je eigen vibe aan de game geven. Het geeft helemaal niet als je alles in het roze wilt; niemand die je ziet, totdat je online gaat natuurlijk



HALEN ALS

- Je het leven graag vanuit een fish-eye perspectief bekijkt.
- Je je roeping als planoloog gemist hebt en nu skatespots wilt ontwerpen.
- Je achter een auto wilt hangen met je deck.

Ben je het zat om in je uppie rond te rijden, dan kun je met een simpele druk op de vierpuntsdruktoets online gaan en met een groepje mensen bepalen welke activiteit je gaat doen.
Of 2009 net zo'n tof gamesjaar gaat worden als 2008 is nog even de vraag, maar met dit shiny Skate 2 is het nieuwe jaar in ieder geval goed begonnen.

CONCLUSIE

Skate 2 is een tikkeltje uitgebreider, beter en mooier dan het eerste deel en voelt heerlijk vertrouwd aan. Het idee dat ik uren compleet loos door San Vanelona kan skaten omdat die stad er zo slick en uitnodigend uitziet en mij een happy gevoel geeft, is toch bril-fucking-jant!?


MAARTEN

SCORE 90

Mede door de 'ontwerp-optie' en de uitnodigende stad, kun je hier maanden mee vooruit.

SKATE 2
XBOX 360 / PLAYSTATION 3
EA BLACK BOX / EA
SPELERS 1 - 6
23 JANUARI 2009
3+



CHRONO TRIGGER

JURJEN REIST DOOR DE TIJD

Zo'n beetje de beste game die nooit in Europa is uitgebracht, wordt binnenkort in Europa uitgebracht. Om dit heuglijke feit te vieren, trakteert Jurjen jullie op een tijdlijn met daarin zowel historische feiten als persoonlijke indrukken van het spel waar het hier allemaal om draait: Chrono Trigger.

1993

De geestelijk vaders van Final Fantasy en Dragon Quest, Hironobu Sakaguchi en Yuuji Horii, slaan de handen ineen om een hele nieuwe Role Playing Game te bedenken. Het project begint met Horii's liefde voor tijdreis-fictie, zoals de serie Time Tunnel en film Back to the Future.

Hoe zou je zoiets naar een game kunnen vertalen?

1995

Het spel is voltooid, heeft de titel Chrono Trigger gekregen, en gaat in de twee maanden na de Japanse release maar liefst twee miljoen keer over de toonbank. Ook in de VS wordt de game warm onthaald met goede verkopen en hoge scores in de gamesbladen.



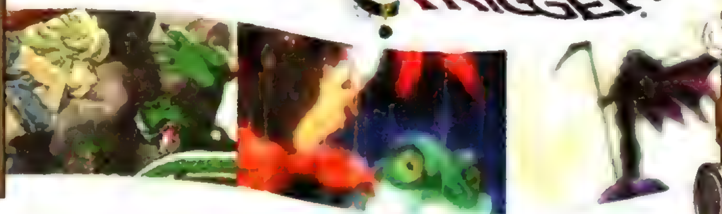
1999

In Japan verschijnt een poort van Chrono Trigger voor de PlayStation. Het spel is uitgebreid met tekenfilmpjes en enkele bonussen, die na het bereiken van de verschillende 'einden' beschikbaar komen.



2001

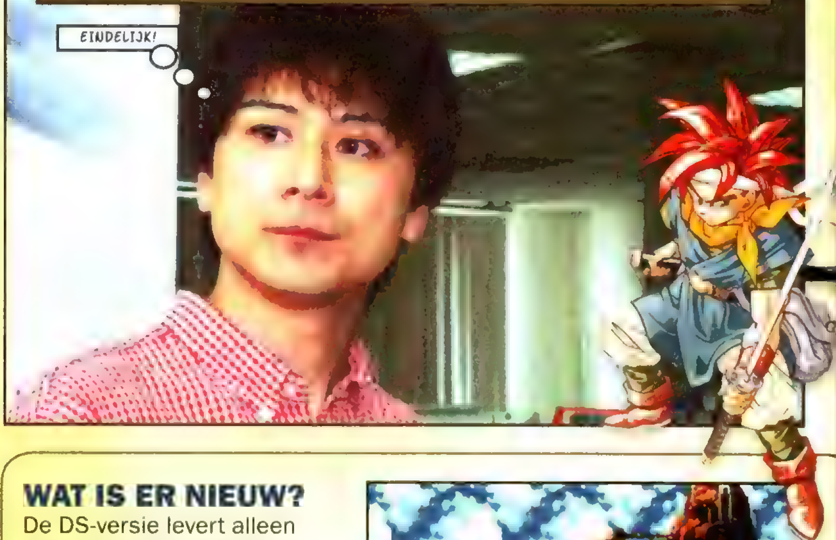
Onder de titel Final Fantasy Chronicles wordt de poort van Chrono Trigger gebundeld met Final Fantasy 4 naar de Amerikaanse PlayStation-bezitters gebracht. De game krijgt wat kritiek vanwege de lange laadtijden en het gebrek aan nieuwigheidjes. Maar die Amerikanen moeten niet zo janken, want in Europa is de game vooralsnog helemaal niet uitgekomen.



2008

2 juli - Square Enix maakt bekend dat Chrono Trigger naar de Nintendo DS zal komen. 'Eindelijk!' zegt Yasunori Mitsuda, die de oorspronkelijke muziek van Chrono Trigger componeerde. 'Het is ook als je hem vandaag speelt nog een zeer diepe game van zeer hoge kwaliteit. Ik ben zeer benieuwd wat de kids van tegenwoordig ervan zullen vinden!'

Wij ook, Yasu, wij ook.



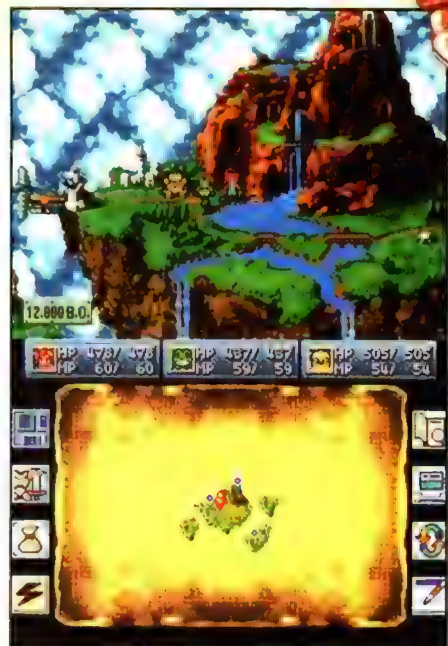
WAT IS ER NIEUW?

De DS-versie levert alleen al door het ontbreken van laadtijden een aangenamere spelervaring dan de PlayStationversie.

De filmpjes uit de PlayStationversie zijn overigens allemaal aanwezig in de DSversie, en er zijn nog wat bonussen toegevoegd. Twee extra kerkers bijvoorbeeld, en een Pokémon-achtige minigame waarin je monsters moet kweken om ermee tegen die van andere spelers te strijden.

Op het extra scherm dat de DS biedt, verschijnen plattegrond, menu-opties en statistieken, zodat het feitelijke spelbeeld mooi schoon blijft. Het hele spel kan zowel via het touchscreen of met de actieknoppen worden bestuurd, of met een combinatie hiervan.

Tel daarbij de uitgebreide mogelijkheden om instellingen als Battle Speed, Window Design en Status Bars in te stellen, en je hebt met de DSversie absoluut de best mogelijke versie van Chrono Trigger te pakken. Wel jammer dat de graphics niet even zijn aangepast, want sommige dingen komen toch wel een beetje verouderd over.



"CHRONO TRIGGER BIEDT EEN SCHAT AAN VARIATIE."



2008
3 december - Bij de Electric City in Santa Monica zie ik een exemplaar van Chrono Trigger liggen. Die is van mij, natuurlijk! Er zit een postertje bij, wat ik in de afvalbak van mijn hotelkamer dump. Ik wil geen postertje, ik wil nou verdomme eindelijk die game wel eens spelen!

1000
Het spel begint vlot en vrolijk, met een Millennium Fair ter ere van het duizendjarige bestaan van het koninkrijk Guardia. Hier sluit ik vriendschap met het meisje Marle die helaas kort daarna alweer uit mijn wereld verdwijnt, wegens kortsluiting van een experimentele tijdmachine. Ik besluit haar door dezelfde blauwe warp te volgen, en maak een reis door de tijd.



600
In het jaar 600 lever ik flink wat gevechten. De vijanden in dit spel zijn vrijwel altijd zichtbaar, en soms kun je ze ook ontwijken door er snel achterlangs of tussendoor te lopen. Telkens als het tijdsbalkje van één van je drie poppetjes is volgelopen, kun je een aanval, combo of speciale techniek gebruiken.



1000
Nadat ik in het jaar 600 mijn eerste eindbaas heb verslagen, reis ik terug naar het jaar 1000... en word ik plots voor het gerecht gedaagd! Geheel onterecht natuurlijk, al blijkt wel dat de stoute dingetjes die ik op de Millennium Fair uithaalde niet onopgemerkt zijn gebleven.

2300
Na mijn spectaculaire ontsnapping uit het kasteel, pak ik een volgende time warp naar de verre toekomst. Daar blijkt de wereld een duistere, grimmige plaats geworden, en heeft de mensheid alle hoop op verbetering opgegeven. Kan ik misschien in het verleden iets veranderen om de mensen een wat rooskleuriger toekomst te bieden?



2008
Ik besluit dat ik zo wel genoeg van het verhaal heb verklapt, en ga het spel zonder verdere onderbrekingen uitspelen. Door de hoge mate van variatie en verrassende details ben ik de game al zeer gaan waarderen.

2009
De game ligt in de Europese winkels, zodat je zelf ook deze magische reis door de tijd kunt gaan maken. Dat werd tijd, vind je niet?

PAS OP - ER WORDT OP JE GELET!

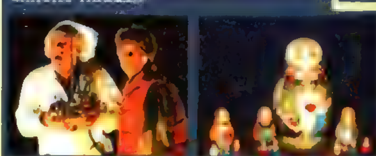
Geheel passend bij de thematiek van Chrono Trigger, zal blijken dat je daden in het heden, vaak onvoorziene gevolgen hebben in de toekomst. Zo zul je tijdens de rechtszaak al merken dat het spel allerlei dingen heel precies heeft bijgehouden. Bijvoorbeeld of je tijdens de Millennium Fair het meisje dat haar kat kwijt is wel of niet helpt, of dat je hebt geprobeerd een bepaald sieraad te verkopen, en of je wel of niet iemands lunch hebt gejat. Het is exemplarisch voor de leuke details en unieke situaties die de ontwikkelaars in het spel hebben gestopt, je hoort ze bijna gniffelen bij het bedenken van al die geintjes. Het rekt de houdbaarheid van het spel ook nog eens op, omdat je bij een volgende speelbeurt natuurlijk gewoon andere dingen kunt doen om eens een andere uitkomst af te dwingen.
Er zijn maar liefst dertien verschillende einden van het verhaal te ontdekken!





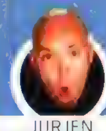
HALEN ALS
- Je van Japanse RPG's houdt.
- Je het origineel nooit gespeeld hebt.
- Je de definitieve versie van deze klassieker wilt bezitten.

CHRONO TRIGGER



CONCLUSIE

Als je Chrono Trigger nog niet hebt gespeeld, mag je deze kans eigenlijk niet laten schieten. Chrono Trigger biedt een schat aan variatie en enorm vermakelijke situaties om je aandacht tot het eind vast te houden. Vervolgens kies je gewoon voor de optie Game Plus om de game met behoud van al je statistieken en voorwerpen nog eens te spelen. En nog eens, en nog eens, en nog eens...


JURJEN

SCORE **85**

Je speelt de game in 16 tot 20 uur uit, maar er zijn dertien verschillende einden te ontdekken, dus kun je hier best een tijdje zoet mee zijn.

CHRONO TRIGGER
DS
SQUARE ENIX
1 SPELER (EXTRA GAME 1 - 2 SPELERS)
Q1 2009

12+



THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

JAN LEGT THE SHIRE IN DE AS

Jan heeft Tolkien's meesterwerk ontelbare keren gelezen, heeft alle drie de extended versions op dvd in de kast staan en is nog steeds niet Bored of the Rings. Hij schoof dan ook opgewonden het Conquest schijfje in zijn console...



Het was 2002; ik speelde voor het eerst The Lord of the Rings: The Two Towers, en mijn mond viel open van verbazing. De gamepersonages, de speelwereld, de muziek... De sfeer werd nog versterkt door het feit dat filmbeelden bijna naadloos overgingen in ingame beelden. Oké, de gameplay was achteraf gezien wel erg rigide lineair en kort (het spel werd gekscherend ook wel The Two Hours genoemd) maar we hadden te maken met een nieuwe soort filmgame. En voor die tijd was dit echt een reuzenstap vooruit.

ILLUSIE

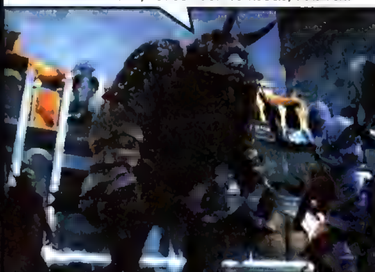
We zijn inmiddels dik zes jaar verder en Conquest doet op sommige momenten denken aan het spel The Two Towers, en dat is geen compliment.

Het spel wekt de illusie dat je deze keer daadwerkelijk alle grootschalige gevechten uit de LotR trilogie mag naspelen, maar ook nu ontkom je niet aan ingame begrenzingen, zoals ondoordringbare muren, omheiningen, wallen van houten spiesen en ga zo maar door. Toch veer je wel degelijk even op als LotR fan wanneer je door memorabele omgevingen als Helm's Deep, Minas Tirith en de mijnen van Moria knokt, die stuk voor stuk fraai zijn nagemaakt.



LOTR ICONEN

Helaas lijkt er qua gameplay niet veel veranderd sinds het Twee Torens spel. De actie is simpele hack & slash, maar verzandt al heel snel in chaotische onoverzichtelijke battles... met als het gevolg dat je vooral op knopjes aan het rammen bent. Je kunt kiezen uit een archer, scout, mage of een tank type, ieder met unieke skills en moves. Verder kun je op gezette tijden vechten met Frodo, Gimli, Ents en andere iconen. Dat is erg leuk, maar ook hier overheerst de chaos. Natuurlijk is het een magisch moment wanneer je oog in oog staat met Wormtongue of Saruman, maar wanneer zij ook middels hectisch knoppenrammen redelijk eenvoudig het loodje leggen, gaat er toch wel wat van de magie verloren.



BIJNA LULLIG

Aardig is de Rise of Sauron campagne. Hier stellen de makers de vraag: "What if Frodo failed?" Dan speel je een alternatieve verhaallijn waarbij het leger van Sauron al het Goede in Middle-Earth moet vernietigen. Je mag dan zelfs als Balrog en Sauron himself spelen! Dat klinkt echter leuker dan het is. De Balrog en Sauron zijn karakters van mythische proporties, en om ze nu als speler zelf te besturen voelt, tja, gewoon niet goed. Het wordt dan ook bijna lullig in beeld gebracht. Zo ben je de complete Shire in de brand aan het zetten met je Balrog-adem, terwijl een groepje Hobbits op je enkels inhakt. En ook de alom gevreesde Lord of Darkness verwordt tot een standaard gamepersonage waar iedereen gewoon tegen schreeuwt en vecht. Het klopt gewoon niet... en dat geldt voor meer in dit spel.

HALEN ALS

- Je knopjes wilt rammen in Middle-Earth.
- Je ook eens Hobbits in de pan wil hakken.
- De games The Two Towers en Return of the King je goed bevielen.

THE WHITE COUNCIL

Ik baal nog steeds als een stekker dat LotR: The White Council door EA in de ijskast is gezet. De game zou gebaseerd zijn op eerdere boeken van Tolkien met een verhaal dat zich honderd jaar voor de War of the Ring zou afspelen. Het spel beloofde een grote open fantasywereld en moest het antwoord worden op The Elder Scrolls IV: Oblivion.

Dus EA, begin eens met ontdooien en breng het project onder bij de mannen van BioWare. Als één studio het klaar kan spelen...



OVERLORD



"CHAOTISCHE BATTLES, WAARIN JE VOORAL OP KNOPJES AAN HET RAMMEN BENT."

CONCLUSIE

Conquest is een wel erg simpele hack & slash game geworden die slechts de illusie geeft van grootschalige battles.

JAN

SCORE 68

De game heb je in een weekendje op zeker uitgespeeld. Daarna is er nog de multiplayer.

THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST
PC / PS3 / XBOX 360
PANDEMIC STUDIOS / ELECTRONIC ARTS
1 - 16 SPELERS
OUT NOW
16+



SONIC UNLEASHED

Ons houten voetenbankje heeft 't niet overleefd. Alle woede werd er na het spelen van Sonic Unleashed op gebotvierd. En nee, het was niet JJ, maar Maarten die het halve testhok aan puin sloeg.

Sonic. Wat de fuck moet ik nu vertellen over een nieuwe Sonic? Wat wil je horen? Dat je kunt rennen over een parcours met wat obstakels? Dat je de eerste dertig keer af gaat? Dat je ringen moet verzamelen en een zo snel mogelijke tijd neer moet zetten? Nee hè, dat weet je allemaal al.

ONBESTUURBAAR

Het gaat weer tering snel, eigenlijk haast onbestuurbaar snel. En dat komt niet omdat het tempo zelf (te) hoog is, maar omdat het stekelkoppie zo bizar abrupt reageert op elke minimale beweging van de knuppel op je controller.



Eskimo's zijn een heel wijs volk. Ze hebben niet alleen twintig woorden voor sneeuw, ze kunnen je ook precies vertellen welke bladeren het meest geschikt zijn om je reet mee af te vegen.

Zojuist heb ik namelijk de definitie van een Sonic game gegeven. O ja, misschien moet daar alleen nog aan worden toegevoegd dat Sonic een blauwe egel is. Ai, doe ik het weer; dat was natuurlijk ook al gesneden koek voor jullie.
En hoewel Sonic Unleashed aan veel van die genoemde Sonic gameplay wetjes voldoet, is de game helaas niet van het niveau zoals dat (hopelijk) nog in je geheugen gegrift staat.
Het 2D spel wordt overigens afgewisseld met 3D views van achteren; schijnt Sonic lekker te vinden anno tweeduizend fucking negen.

Overigens ben je niet eens helemaal vrij in die 3D omgeving, want in bepaalde delen heb je slechts de keuze uit drie banen. Daartussen wissel je met schouderknoppen. Deze levels zijn ouderwets frustrerend, maar komen toch in de buurt van wat een Sonic game moet hebben. Helaas werd mijn vrolijke bui al na twee levels aan gruzelementen geslagen.

MISLUKTE WEERWOLF

Wat is er dan aan de hand? Waar gaat het mis met snelle Jelle, met rappe Robbie, met haastige Harry? Nou, zodra de zon ondergaat, verandert vlugge Victor in een FUCKING WEERWOLF! Sonic the Werehog! Waarom? Jij mag het zeggen. Ik gok dat ze enkel snelle levels niet genoeg vonden om een complete game aan op te hangen. Dat ze de speelduur te kort vonden, of dat ze gewoon een keertje wat anders wilden proberen. Nou, dat is dan flink mislukt.
De nachtversie van Sonic heeft helemaal geen ene kont te maken met waar Sonic voor staat: razendsnel baantjes volgen. De 'losgeslagen' Sonic is een platform buttonbash onderdeel waarbij je, zoals je misschien al begreep, een mislukte weerwolf speelt die met z'n klauwen alles aan gort mept. Ongeveer nul seconden leuk, en dan rond ik het nog naar boven af.
Deze doffe ellende wordt dan ook nog afgewisseld met quicktime level varianten die echt te saai zijn voor woorden. Zo moest ik met Tales in een vliegtuig raketten ontwijken. Nou, je mag dan op knopjes drukken! Niets meer, niets minder. Het is slaapverwekkend! Ik wil rennen!

MAARTEN WORDT IN Z'N ANUS GENOMEN

MENSENWERELD

Toen ik me een beetje hersteld had van het feit dat mijn favoriete gamepersonage uit de jaren negentig verandert in een behaard monster met grote handen, kwam ik tot de ontdekking dat de levels aan elkaar gelijmd zijn door kleine wereldjes. Maar voordat je de levels induikt en missies kunt doen, moest je eerst in een of ander MENSEN dorp een professor zoeken. Moet ik daar met Sonic gaan zoeken naar een professor! Moet ik iedereen te woord staan en vragen waar die kut professor is!? What de fuck!? Waarom zou ik dat willen met een egel die voor grote snelheden gemaakt is? Ik kan de reden niet bedenken.
Sonic hééft geen verhaal. Sonic is actie, retesnelle actie. Daarom zijn de snelheidslevels als doodgewone Sonic leuk, maar verneukt alle andere shit het grandioos. Keihard in de anus.


Wist je dat weerwolven hele vieze beesten zijn. Ze schijnen heel veel aan hun kont te krabben en nagels te bijten, in die volgorde.

AFWISSELING

Als je van afwisseling houdt, dan zit je goed met deze Sonic. Het ene moment speel je rappe levels die echt oké zijn, vervolgens val je een (Afrikaans) dorpje binnen dat dient als hubje waar je geconfronteerd wordt met kinderlijke gesprekjes, trieste personages en trage gameplay. Alsof je van een Ferrari in een Fiat Panda stapt. Traaaag en oncomfortabel.
Even later moet je met een of andere behaarde aap hordes vijanden kapot maken door alleen maar te button bashen...



"SNELHEIDSLEVELS ALS SONIC ZIJN LEUK, MAAR ALLE ANDERE SHIT VERNEUKT HET GRANDIOOS."

SONIC UNLEASHED



HALEN ALS
- Je alleen de snelheidslevels zou kunnen spelen.
- Je zelf een reden kunt bedenken.
- Je van behaarde mannetjes houdt.

CONCLUSIE

Hadden ze het bij de snelheidslevels gelaten, dan kon ik vrede hebben met deze titel. Maar helaas. Sonic Unleashed is in z'n geheel de zoveelste verkrachting van een spelfiguur met een fantastische historie.


MAARTEN

SCORE **60**

Na vier uur heb ik de handdoek in de ring gegooid.

SONIC UNLEASHED
PS3 / XBOX 360 / Wii / PS2
SEGA / SONIC TEAM
1 SPELER
OUT NOW
7+



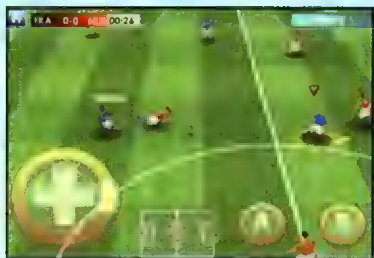
DE iPHONE & iPOD TOUCH

Wij vonden het best een lompe actie van Michael Newey, PR-manager van Apple. Hij legde zijn iPhone en iPod Touch naast de DS en PSP neer, met zo'n blik van 'dit zijn ónze handhelds'. Een beetje arrogant misschien, maar volgens Maarten hebben die twee appletjes best wel wat aardigs te bieden op gamegebied.

Eerst even dit: de DS en PSP zijn in de eerste plaats gemaakt om games op te spelen. De iPhone is natuurlijk gemaakt om mee te bellen en de iPod Touch om muziek mee te luisteren. Daarnaast kun je op de iPhone en iPod Touch ook nog een beetje over internet surfen en filmpjes bekijken. Eigenlijk zijn het gewoon multimedia apparaten, want beide speeltjes van Apple bieden je meer dan alleen datgene waar ze voor gemaakt zijn.
Inmiddels kunnen we daar dus ook gamen aan toevoegen. Aangezien beide apparaten gebruik kunnen maken van de nieuwe applicatie genaamd app store. Hiermee kun je niet alleen muziek downloaden maar sinds kort biedt het je ook de mogelijkheid om games mee te downloaden, vaak voor niet meer dan 8 euro.
Oké, het betreft meestal lullige spelletjes die als tijdsdoder voor non-gamers dienen, maar het zijn er wel een heleboel, inmiddels al meer dan die van de PSP en DS bij elkaar.
En nu ook gerenommeerde ontwikkelaars als EA en THQ steeds harder bezig zijn hun titels naar dit platform te pompen, is dat reden genoeg om de toppers eens even nader te bekijken.

REAL FOOTBALL 2009

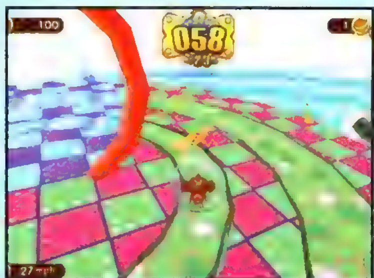
Ik zal het eerlijk zeggen: ik heb mijn DS of PSP niet vaak bij me. De reden? Ik vind ze te groot om altijd in m'n broekzak te hebben. Mijn iPhone daarentegen, laat ik never nooit thuis als ik de deur uit ga. En daarom speel ik daar eigenlijk nog meer op dan op m'n DS en PSP bij elkaar.
Real Football 2009 is momenteel mijn vaste handpalmfootie. Beter dan PES of FIFA is het niet, maar ik speel het omdat het in m'n broekzak zit. Het grootste nadeel van de iPhone/Touch is dat er maar twee echte knoppen op zitten, die je niet eens voor het gamen kunt gebruiken ook! In RF ligt de oplossing op het scherm. De D-pad vind je namelijk in de linker onderhoek van het scherm en de pass en schietknop zitten rechtsonder in beeld.
Er zijn heel veel mogelijkheden om te passen en trucjes te doen. Zo kun je een pirouette maken door een rondje op het scherm te maken of kun je een schijnbeweging uitvoeren door dubbel te tappen.
Het werkt en ziet er niet eens heel beroerd uit, maar het grootste probleem is dat je niet altijd de controle hebt over de 'vierpuntsdruktoets'. Je voelt 't namelijk niet als je er naast zit. En dus stopt je speler soms gewoon met lopen.



SCORE: ★★★

SUPER MONKEY BALL

Dit spelletje met die aap in een glazen bal behoort tot een van mijn meest gespeelde GameCube titels ooit. Kon ik helemaal in opgaan, tot de levels praktisch onmogelijk werden en ik er gefrustreerd mee stopte.
Monkey Ball lijkt haast wel gemaakt voor de iPod, want je begrijpt dat je met het bewegen van je 'handheld' het oppervlak in de game bestuurt. Bizar hoe goed dit spel werkt op een iPod/Touch. Wie had dat gedacht?



SCORE: ★★★★

TOPPLE

Je kunt Topple het beste zien als een Tetris variant. Alleen laat je hier geen balken verdwijnen, maar stapel je de blokken die uit de lucht vallen keurig op. Je draait ze door met je duim en wijsvinger het blok te draaien. Maar let op, je moet je apparaatje wel recht houden want anders valt de stapel om.
De blokken hebben gezichtjes en emoties. Als je ze scheef zet, dan kijken ze chagrijnig en als je ze draait, zijn ze ook niet echt blij. Het ziet er allemaal lekker fris en kleurrijk uit, en de eerlijkheid gebiedt te zeggen dat het nog fucking leuk is ook!



SCORE: ★★★★★

"DE MEESTE GAMES ZIEN ER VERBAZINGWEKKEND GOED UIT OP HET GROTE iPOD SCHERM."

SPORE: ORIGINS

Spore op de iPod/Touch bestuur je ook met de bewegingsgevoeligheid van het apparaat. Door te kantelen zwem je met je zelfgemaakte creature een kant op, eet je beestjes en pak je power-ups, zoals sneller zwemmen, vergif en een schild.
Je moet DNA verzamelen zonder dat je geraakt wordt door andere, grotere beesten. Vervolgens bouw je je wezentje langzamerhand uit tot een bizarre creatie.
Het werkt als een tiet, alleen speelt de hele game zich slechts af in de celfase.



SCORE: ★★★

FIELDRUNNER

Fieldrunner bestaat feitelijk uit niet meer dan een grasveld en een poort, en jij moet de ventjes tegenhouden die de poort binnen willen dringen. Daarvoor heb je raket turrets, vertragingsslijm en elektrocuteerpalen. Je moet je vijandjes zo lang mogelijk rondleiden door een doolhof dat je zelf van deze wapens gemaakt hebt. Oersimpel, maar bij latere levels onwijs uitdagend.
Ik kwam niet verder dan level 77 nadat ik er, zonder dat ik het door had, meer dan twee uur aan had besteed.
Een echte timekiller voor on the road. Precies voor z'n doel geschikt dus.



SCORE: ★★★★

ALS HANDHELD

MAARTEN SPEELT MET APPLETJES




MAARTEN

TAP TAP REVENGE

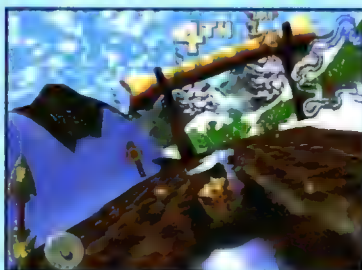
Tap Tap is dé muziekgame voor de iPod. Stel je Guitar Hero voor, maar dan met maar drie knoppen.
Net als in GH komen er noten op je af die je op het juiste moment aan moet klikken. Voor je het weet, zit je naar hartenlust mee te deinen met je hoofd en ritmisch te tappen op het scherm van je iPod of iPhone.
Het geinige is dat je je score kunt registreren en vrienden op die manier kunt uitdagen. Heerlijk om elkaar op te fokken. Alleen jammer dat je niet je eigen muziek kunt gebruiken.



SCORE: ★★★

CRO-MAG

Eigenlijk is Cro-Mag bijna hetzelfde als Crash Bandicoot, alleen rij je nu in een soort van Flintstones voertuigen. Ergens deed het me denken aan BC Racers, maar ik ben waarschijnlijk de enige in de wereld die dat ooit gespeeld heeft.
Het is in ieder geval duidelijk dat de meeste iPod/iPhone racegames zich laten besturen door gebruik te maken van de accelerometer.



SCORE: ★★

MAZEFINGER

Kennen jullie dat spelletje nog waarbij je zo snel mogelijk een parcours moest afleggen zonder met je ijzeren beugeltje de randen te raken?
Feitelijk is Mazefinger een vernieuwde versie daarvan.
Je moet met je vingers een elektrisch geladen kronkelend parcours afleggen, zonder de randen te raken. Op de 'baan' liggen allerlei obstakels.

SCORE: ★★



CRASH BANDICOOT: NITRO KART 3D RACING

Deze old school racer bestuur je met de accelerometer van de iPhone/iPod. Natuurlijk heeft de DS ook een touchscherm, maar geen bewegingssensor. Je bestuurt Crash Bandicoot dan ook door de iPod naar recht of links te kantelen om een bocht te maken.
Het is even wennen, maar na een paar rondjes heb je het onder de knie. Alleen is het kut als je in een bus zit die over hobbels rijdt. Je wiebelt alle kanten op en dan ga je tegen de vangrail aan.
Grafisch ziet het er heel tof uit, zeker als je je bedenkt dat het hier om een poort van een PS2 game gaat.
De power-ups die over het veld verspreid liggen, activeer je door rechts onderin het scherm de power-up aan te tappen.

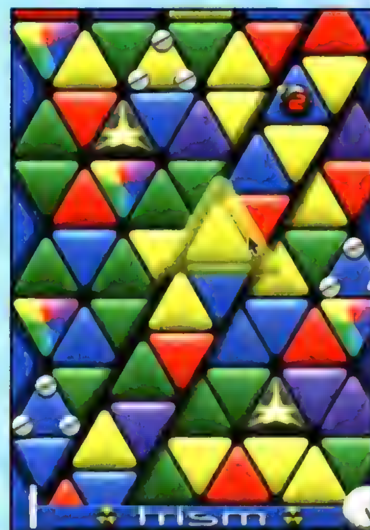


SCORE: ★★★

TRISM

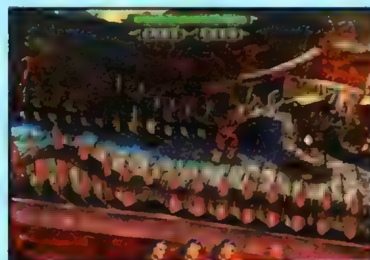
Trism bestaat uit een reeks puzzelspelletjes die je redelijk goed kunt vergelijken met Hexic op de Xbox 360.
Het schuiven van blokjes, kleurtjes bij kleurtjes zoeken, allemaal in een race tegen de klok om een zo hoog mogelijke score te halen.

SCORE: ★★★



KROLL

Een vette sidescroll beat 'em up hack 'n slash on rails.
Kroll is een dikke gast met een hamer in z'n klauwen die op je scherm van links naar rechts loopt.
Vijanden komen van voren en van achteren. Door op het scherm te tappen, hak je ze aan stront.
Übersimpel en hersenloos, maar stiekem best wel leuk, voor een uurtje. En ook voor deze game geldt dat het er verbazingwekkend goed uitziet op het grote scherm.



SCORE: ★★★

AANKOMENDE TOPPERS
NEED FOR SPEED: Racen in waarschijnlijk het mooiste spel voor de iPod.
ROLANDO: Een soort LocoRoco gemixt met Lemmings.
SIMCITY: Old school een stad bouwen en 'm heel houden.

FIRE EMBLEM SHADOW

Fire Emblem is toch wel een van de meest conservatieve series van Nintendo, in die zin dat er maar kleine verschillen zijn tussen de verschillende delen. Dat heeft Jurjen nooit zoveel uitgemaakt, aangezien hij toch altijd weer werd gegrepen door de strategische gameplay... totdat hij aan Fire Emblem Shadow Dragon op de DS begon.

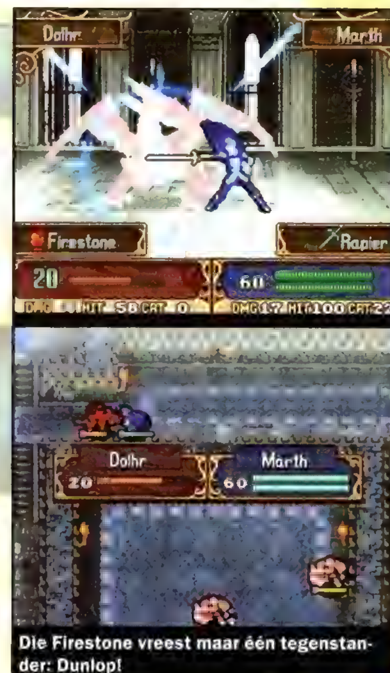
Over de dood wordt in videogames vaak nogal lacherig gedaan, maar niet in Fire Emblem. Als een strijdmakker in deze reeks van strategiespellen sneuvelt, zie je hem nooit meer terug.

Ik weet het, dit noem ik aan het begin van elke Fire Emblem review wel even, maar ik vind het dan ook een belangrijk punt.
Het tekent eigenlijk je hele spelbeleving, omdat Fire Emblem door de immer aanwezige dreiging van een permanente dood geen spel is wat je kunt spelen terwijl je gedachten ergens anders zijn.
Je wilt immers geen enkel personage verliezen, aangezien elk personage beschikt over een geheel eigen gezicht, en je door zo'n personage steeds sterker te maken er een bepaalde band mee krijgt.
Die verbondenheid met je spelfiguren is wat Fire Emblem zo spannend maakt.





Liever tien vuurbollen op je kraag dan één oliebol van m'n vrouw in je maag.



Die Firestone vreest maar één tegenstander: Dunlop!

OVERZICHTELIJK

In Fire Emblem Shadow Dragon lever je dezelfde, schaakspelachtige gevechten als altijd, maar dan in de meest overzichtelijke uitvoering tot op heden. Dat tweede scherm van de DS blijkt namelijk uitstekend van pas te komen om allerlei vitale informatie te tonen.
Met een druk op de R-knop wissel je op het bovenste scherm tussen algemene informatie (inclusief handig plattegrondje) en een scherm met alle info over het personage waar je de cursor op laat rusten.
Ook handig: met een druk op de X-knop kun je op het slagveld het



DE VIJF SAAISTE SPELLENSERIES VAN NINTENDO

Let op, we bedoelen niet dat dit slechte spellen of slechte series zijn. We bedoelen alleen maar dat nieuwe delen vaak zo weinig nieuws bevatten dat de series nauwelijks nog weten te verrassen, en dus gewoon een beetje saai zijn.

1. Animal Crossing
2. Fire Emblem
3. Mario Party
4. Pokémon
5. Advance Wars

DE VIJF SPANNENDSTE SPELLENSERIES VAN NINTENDO

Om deze pagina's niet met een algeheel gevoel van Nintendo-moeheid af te sluiten, zetten we ook nog even vijf series van Nintendo op een rijtje die zich juist kenmerken doordat ze vaak leuke nieuwe spelideeën voortbrengen.

1. Super Mario
2. Legend of Zelda
3. Wario
4. Metroid
5. Donkey Kong

DRAGON

JURJEN LAAT ZIJN KRIJGERS STERVEN

bereik van alle vijandelijke eenheden rood laten kleuren, zodat je in een oogopslag ziet of je zwakkere personages wel of niet veilig staan opgesteld.
Dat zijn nieuwe, leuke kleinigheidjes die ik zeker kan waarderen. Wat ik minder tof vindt is dat veel van die leuke kleinigheidjes uit eerdere delen plots zijn verdwenen.

REMAKE

Fire Emblem Shadow Dragon is een remake van de allereerste Fire Emblem, een spel dat in 1990 verscheen voor de NES, maar dan alleen in Japan.
Het lijkt op zich een prima idee om die game nu eindelijk ook eens buiten Japan te releasen in een nieuwe versie, maar dat idee pakt naar mijn smaak niet goed uit.
In principe kun je elke Fire Emblem beschouwen als een remake van het vorige deel, omdat er aan de gameplay maar weinig verandert en je telkens slechts een nieuw verhaal, nieuwe personages en nieuwe slagvelden krijgt voorgeschoteld.
Door nu eens écht het eerste deel in aangepaste vorm uit te brengen, zijn veel van de kleine evoluties en toevoegingen van de afgelopen jaren uit het spel verdwenen, waardoor het spelen van de game vooral voelt als een grote stap terug.

HET VUUR

Ik miste de bonus-EXP en support die personages elkaar konden geven, ik miste de mogelijkheid om met paardrijders personages op te pikken, of na een aanval nog een stukje met zo'n paard door te kunnen rijden. En zo miste ik wel meer tijdens het spelen van Fire Emblem.
Boven alles miste ik het bijzondere gevoel, de verslaving, het vuur om verder te spelen, wat me normaal altijd bevangt.
Dat komt waarschijnlijk omdat er met personages wordt gesmeten alsof het niets is; er sluiten zich namelijk constant weer (groepjes) krijgers bij je aan.
Mede door het feit dat hier een heleboel zwakke, onbruikbare figuurtjes tussen zitten, maakt het zowel praktisch als gevoelsmatig niet zoveel uit als er hier en daar eens eentje sneuvelt.
En dat gevoel staat haaks op de gevoelens van urgentie en verbondenheid die Fire Emblem nu juist zo spannend maken.

NAUWELIJKS SYMPATHIE

Wat de boel nog doller maakt, is dat je door het laten sneuvelen van je strijdkrachten wordt beloond met nieuwe 'gaidens', oftewel zijmissies, en nog meer nieuwe personages.
Dit is waarschijnlijk bedoeld om nieuwkomers een steuntje in de rug te geven, maar voor ervaren spelers maakt dit het spel alleen maar minder leuk. Want moet je nu wel of niet proberen je troepen in leven te houden?
Ik merkte zelf dat het me eigenlijk allemaal niet zoveel interesseerde, en dat ik nauwelijks iets van sympathie voelde voor het leeuwendeel van mijn personages.
De inwisselbaarheid van je poppetjes wordt verder versterkt doordat je ze voorafgaand aan elk gevecht van beroep kunt laten veranderen.

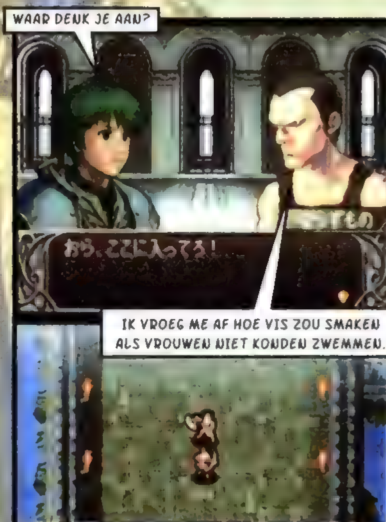
"HET IS GEWOON ZO SAAAAAAI ALLEMAAL!"



Ik heb zelden zo'n lelijk 'Forest' gezien. Forest Gump was zelfs nog mooier!





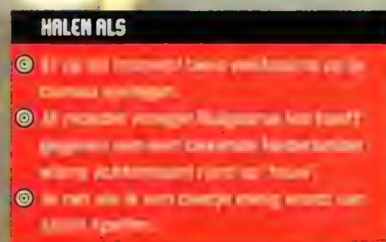


Zo verander je je stoere bijlenman met een druk op de knop in een iele tovenaar.
Het kan handig zijn, maar maakt het een stuk lastiger om een band met zo'n personage op te bouwen.

VERDRIETIG

Ik ben gewend om van een nieuwe Fire Emblem vrolijk en geestdriftig te worden, en dus word ik gewoon een beetje verdrietig als ik moet vertellen dat dit nieuwste deel me gestolen kan worden. Ik heb niet eens meer zin om het verder te spelen, en ik ben nog maar bij missie twaalf. Het is gewoon zo saaaaaai allemaal!
Die graphics helpen ook niet echt om me op te beuren. De werelden bestaan hoofdzakelijk uit bleke, grijsbruine tinten, terwijl je poppetjes er - afgezien van een dik zwart kader - op het slagveld nogal ongedefinieerd uitzien. Ze hebben geen gezichten, misschien is dat nog wel het ergste.
Ja, dat is het ergste: de personages in de nieuwe Fire Emblem hebben geen gezichten.





CONCLUSIE

Het is niet te hopen dat Intelligent Systems voornemens is om ook die andere 'alleen-in-Japan-verschenen' Fire Emblem-spelletjes als remakes naar de DS te brengen. Ze zijn mij in ieder geval kwijt als fan van de serie, en moeten echt met iets ijzersterks komen om het gevoel weer terug te brengen.

JURJEN

SCORE 57

Uitspelen is mogelijk in zo'n vijftien uur, vervolgens kun je het nog eens op een moeilijker niveau proberen. Er zijn zes niveaus. Veel plezier.

FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON
DS
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW
7+

HAKUNA MATATA / AFRIKA

JEROEN GAAT OP SAFARI

Daar waar Wouter enthousiast de hele savanne in de hens steekt met zijn vlammenwerper, gaat Jeroen een stuk vreedzamer te werk. Hij fotografeert liever wilde dieren dan dat hij ze afknalt. De lange kwam dan ook met enthousiaste verhalen terug van zijn fotosafari.

"HET IS NET OF JE NAAR ANIMAL PLANET KIJKT."

Kamperen op de savanne is iets dat ik iedereen aan kan raden. Zittend in de duisternis, alleen of met een reisgenoot, met slechts het licht van een gezellig knapperend kampvuurtje. Heerlijk vredig en stil. Hoewel, je hoort natuurlijk zo nu en dan wat wilde honden janken of het gebrul van een leeuw. Maar die zijn te bang voor de vlammen van je kampvuur om in de buurt te komen.
Het mooiste van het kamperen? Voor mij is dat de opkomende zon als de ochtend aanbreekt. Dat gevoel dat de dag al niet meer stuk kan.

WATERBUFFEL

Het voordeel van kamperen is ook dat je meteen op de plaats bent waar je wilt zijn. Dat scheelt een ritje in de jeep en dus tijd, zodat je je meteen kan concentreren op het maken van die ene foto waar je opdrachtgevers tevreden over zullen zijn. Neem deze waterbuffel bijvoorbeeld. Die vond National Geographic namelijk zo mooi dat ze besloten 'm op de cover te zetten.
Kijk, het gaat vooral om geduld. Even haastig naar zo'n waterbuffel rennen om een kiekje te schieten, heeft natuurlijk geen zin. Dan is het beest, zogezegd, al gevlogen voordat jij je toestel scherp gesteld hebt. Nee, het draait om wachten op het goede moment; niet achter het beest aan jagen maar de juiste positie innemen zodat het beest naar jou komt. Het vergt een beetje oefening maar alleen op die manier kun je de mooiste plaatjes schieten. Geduld én stilzitten natuurlijk, want bij de minste of geringste onverwachte beweging zullen de dieren het spreekwoordelijke hazenpad kiezen.

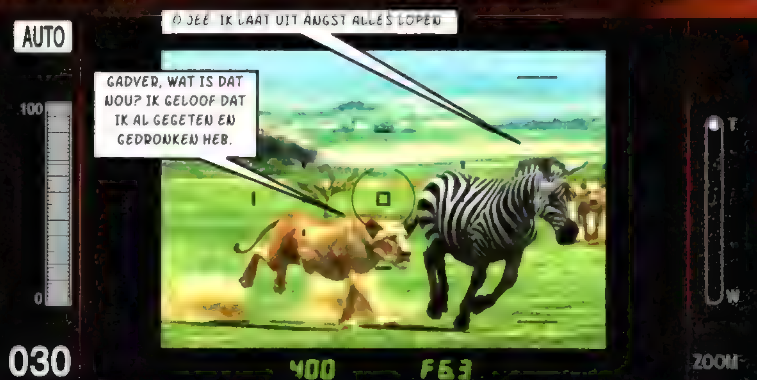
OLIFANT MET BABY

Naast lucratieve vrije opdrachten, in mijn geval foto's van nog niet op de gevoelige plaat vastgelegde dieren zoals rennende struisvogels of aandoenlijke prairiehondjes, vulde ik mijn tijd vooral met fotoshoots voor verschillende opdrachtgevers. Zo was het de bedoeling dat ik een olifant fotografeerde met haar baby in de buurt. Nu wil ik niet arrogant klinken maar ik ben best wel trots op het resultaat.



MOOIE MOMENTEN

Een geslaagde safari levert vele hoogtepunten op, zoals een leeuwin die achter een zebra aan sprint, een nijlpaard dat plotseling z'n kop uit het water steekt of twee struisvogels in volle draf.





Bedenk wel dat een safari niet voor iedereen is weggelegd. Je moet namelijk een geduldig persoon zijn. Voor een ADHD geval als Wouter is het allemaal te weinig actievol. Ik daarentegen, vond het een bijzonder rustgevend 'avontuur'.



IMPORTEREN MAAR

Op het moment is Hakuna Matata / Afrika nog niet uit in Europa, en of dat ook gaat gebeuren is nog maar de vraag. Mocht je het zekere voor het onzekere willen nemen, dan kun je het beste even naar Japan vliegen... of een bezoekje aan eBay brengen.
Nadeel zijn dan wel de vele Japanse teksten, maar er is genoeg Engels aanwezig om te begrijpen wat de bedoeling is. Op internet kun je sowieso een zeer gedetailleerde walkthrough vinden.

HALEN ALS

- Je een beetje Japans kent.
- Je van dieren houdt.
- Je gek bent op fotograferen.

HAKUNA MATATA / AFRIKA



CONCLUSIE

Hakuna Matata / Afrika is alleen weggelegd voor diegenen die van lekker relaxed gamen en van de natuur houden. Het is net of je naar Animal Planet kijkt, maar dan zonder de vriendelijke stem van Sir David Attenborough.



JEROEN

SCORE **72**

Dit spel speel je toch echt een paar maanden. Niet non stop maar zo af en toe, om even te onthaasten.

HAKUNA MATATA / AFRIKA
PS3
NATIONAL GEOGRAPHIC / NNB
1 SPELER
OUT NOW (JAPAN ONLY)
3+



PRINCE OF PERSIA: THE FALLEN KING

Hopsakee, alweer een nieuwe Prince of Persia. Dit keer voor de DS, en net als de grote versie voor de Xbox 360/PS3/PC gewoon binnenshuis gemaakt door Ubisoft Montreal. Jurjen had die grote versie al besproken, dus mag ie nu ook de kleine doen.



De koning was op advies van z'n inlichtingendienst ondergedoken, en leefde al enkele maanden incognito tussen de burgerbevolking. Deze geheime operatie zou de geschiedenisboeken ingaan als "operatie burger king".

The Fallen King is een 2D-platformer met een frisse, tweedimensionale vormgeving, die door het Disney-tekenfilmachtige uiterlijk doet denken aan de film Aladdin en het spel Zelda: Phantom Hourglass.
Mocht de vormgeving je al niet aan Phantom Hourglass doen denken, dan komt dat wel als je begint te spelen, want de game wordt in zijn geheel met de stylus op het touchscreen bestuurd. Waarbij het er min of meer op neerkomt dat je moet tikken tegen de plaats waar je naartoe wilt gaan, de prins doet de rest. Vechten? Tegen de vijand tikken wil wel eens helpen.

MAGUS

De prins is blijkbaar populair, want ook dit avontuur wordt hij weer op de voet gevolgd door een behulpzaam type. Dit keer geen tikker wel maar een obscuur tovenaartje dat luistert naar de naam Magus.
Als je een willekeurige knop ingedrukt houdt, kun je het spelenderwijs toenemende aantal toverboekjes van Magus gebruiken, om bijvoorbeeld blokken te verschuiven of de prins met een streep naar een aanhaakpunt te trekken.
Het zijn dit soort mogelijkheden die de game interessant maken, want de standaard platformsprongetjes uit de eerste levels zijn wat al te voorspelbaar om je een gevoel van voldoening te bezorgen.
Laat ik wel zeggen dat die saaiheid in het begin ook wel een beetje welkom is, omdat je toch nog moet wennen aan de stylusbesturing, die na enige oefening beter werkt dan je zou verwachten.

FOUTEN

De beste momenten zitten in de latere levels van het spel, en dan wordt soms een soort van old-school-Nintendo-kwaliteit gehaald. Maar een dergelijke magie ontbreekt in de rest (het grootste deel) van de game.
Dit komt voornamelijk door de voorspelbare en zich herhalende situaties, een gebrek aan uitdaging, de fouten die je maakt door met de stylus eens een keer te veel of te weinig te tikken en de toch wel erg frequente en hinderlijke slowdown.
Dat je de game in een uur of zes kunt uitspelen vind ik in dit geval toch ook een minpuntje, want daarna valt er eigenlijk niets meer te doen.



CONCLUSIE

Het spel doet te veel goed om het op basis van de minpuntjes de grond in te trappen, en de minpuntjes zijn met een beetje goede wil ook best door de vingers te zien. Maar verwacht niet de kwaliteit van Aladdin, Phantom Hourglass of de grote versie van Prince of Persia voor de Xbox 360/PS3/PC.



JURJEN

SCORE **60**

Uitgetikt in een uur of zes.

PRINCE OF PERSIA: THE FALLEN KING
DS
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW
7+



TRACKMANIA

Trackmania is niet de eerste game van de Bond voor Vrij Masturberen in de Natuur. Maar wat is het dan wel? JJ wist ons te vertellen dat Trackmania binnen de eSports-community vrijwel dezelfde status heeft als StarCraft of Counter-Strike.

Trackmania is een gratis te downloaden racegame voor de PC die min of meer gemaakt is voor de Electronic Sports World Cup, zeg maar de tegenhanger van de World Cyber Games. En ook bij deze game tonen wij aan dat Nederland racenatie nummer 1 is op deze aardkloot, want de wereldkampioen komt momenteel uit ons land.



WAAR VOOR JE GELD

Waar de PC-versie gratis is, daar moet je lappen voor de DS-game. Maar wees gerust, je krijgt waar voor je geld.
Trackmania lijkt erg simpel en is dat ook, maar de schoonheid en de kracht van het spel ligt juist in die simpelheid. De meeste racers op de DS, zoals bijvoorbeeld Juiced en Need for Speed, maken de fout de hele omgeving prachtig vorm te geven. Hartstikke leuk om naar te koekeloeren, maar het trekt de framerate als een idioot omlaag. De tracks en wagens van Trackmania speren echter allemaal in een stabiele 60 fps aan je voorbij, en dat maakt dat deze game dus gewoon heerlijk racet. En dat is toch waar het om draait bij racegames.



Dat móet er eentje zijn van het Red Bull Racing team.

LANG EN PITTIG

Trackmania kent, naast de prima multiplayer (WiFi, vier spelers met één cartridge) drie modes, te weten: Quick Race op de stadium, desert en rally tracks (elk met verschillende wagens), Puzzel waarin er meer objecten op de weg liggen en Platform waar de tracks ernstig lang en pittig zijn, en je in je eentje tegen de klok rijdt.
Daarnaast is er ook nog een simpel te gebruiken editor die je honderden nieuwe tracks laat maken en die je heel eenvoudig met je vrienden kunt uitwisselen.

BRILJANT

Trackmania mag dan niet de mooiste game zijn, maar we hebben hier natuurlijk wel te maken met een handheld. En dan kies ik liever voor een racer die razendsnel is en gewoon goed stuurt boven al die fancy shit langs de baan.
Bovendien zorgen de oplopende moeilijkheidsgraad en de perfect ontworpen tracks er voor dat de uitdaging er tot het eind in blijft. Briljant spel dus!



CONCLUSIE

Hou je van racen en bezit je een DS? Haal deze game dan. Fuck die graphics en ga voor inhoud!!!



JJ

SCORE **85**

Eindelijk weer eens een racegame op de DS die je er heel lang in laat zitten.

TRACKMANIA
DS
FOCUS HOME INTERACTIVE
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+



SPECTROBES: BEYOND THE PORTALS

Jeroen wilde al vanaf z'n jonge jaren archeoloog worden. Groot was dan ook zijn teleurstelling toen ie onlangs hoorde dat Indiana Jones niet echt bestond, maar Harrison Ford net deed alsof. Als troost mocht hij van ons Spectrobes spelen, kon ie effe lekker in de aarde wroeten.



Natuurlijk heb ik de vorige Spectrobes ook gespeeld, maar ik raakte er al vrij snel op uitgekeken. Dat lag vooral aan het vechtsysteem dat niet helemaal lekker uitgewerkt was.
Voor dit tweede deel heeft men echter alle goede zaken (nou ja goed, laten we het houden op best oké) erin gelaten en alles wat niet werkte voortvarend aangepakt; te beginnen met het vechtsysteem.

APART

Daar waar je in het origineel nog zij aan zij knokte met je Spectrobes, daar vecht je nu apart van elkaar. Zo vecht onze held Rallen nu tegen een soort van bollen en zul jij de controle over je Spectrobes op je nemen. Dat is een hele verbetering en de gevechten worden er ook een stuk interessanter door.
Het leukste onderdeel van de game blijft echter voor mij toch wel het opgravingen doen, en dat deel is in Beyond the Portals flink uitgebreid. Zo is er nu meer gereedschap beschikbaar evenals nieuwe ondergronden. Wat dacht je van ijs of zelfs lava?
Ook nu is het weer zaak om zo voorzichtig mogelijk je mineralen en fossielen uit de aarde los te tikken, want ze zijn een stuk sterker en meer waard als je ze onbeschadigd uit de grond weet te krijgen.

ONLINE

Maar er zijn nog meer aangename verrassingen. Zo heeft het verhaal wat meer body gekregen, zie je tegen wie je vecht (compleet met heuse eindbazen) en heeft het kwaad niet alleen een naam maar ook een gezicht; een verdomd goed geïllustreerd gezicht ook, met een bijzonder kwaadaardig karakter.
Los van de singleplayer mode is er ook een online segment waarin je tegen andere spelers kunt knokken. Tevens kun je er jouw mineralen en Spectrobes te koop aanbieden. Heel tof want op deze manier kun je super gemakkelijk je verzameling uitbreiden, al kost het natuurlijk wel wat ingame duiten.
O ja, en die plaatjes met die gaatjes zitten er ook weer in. Dat je het effe weet.

CONCLUSIE

Spectrobes: Beyond the Portals is een vermakelijke en onderhoudende RPG geworden, waarbij vooral de presentatie en het opgraven een eervolle vermelding krijgen.


JEROEN

SCORE 75

De singleplayer heb je binnen dertig uur uitgespeeld.

SPECTROBES BEYOND THE PORTALS
DS
DISNEY
2 - 4 SPELER
OUT NOW
7+



SAM & MAX: EPISODE ONE

Met kinderen genaamd Samuel en Max in huis, is Jurjen natuurlijk de aangewezen persoon om een game met de titel Sam & Max te checken. Helemaal als die game op de Wii verschijnt.

Jazeker, ik speel Sam & Max op de Wii! Het is een heel nieuwe franchise die speciaal voor dit apparaat is ontwikkeld, en alleen daarom al briljant is omdat... Wat zeg je Jan? Oh, dit spel is al eerder verschenen op de PC? Ik dacht al, wat een kutspel, haha.
Nee hoor, geintje, geintje. Iedereen herinnert zich immers het briljante Sam & Max Hit the Road uit 1993, alom geprezen om zijn humor, voice-acting, graphics, muziek en gameplay.

GESTOORDE DINGEN

Het spel dat ik op de Wii aan het spelen ben heet Sam & Max Season One. Het betreft een compilatie van zes episodes die in 2006-2007 los van elkaar verschenen voor de PC.
Elke episode laat je in een handjevol kleinschalige omgevingen wijzen en klikken met de afstandsbediening, waarbij de hoofdrolspelers geinige opmerkingen maken over de aangeklikte personages en voorwerpen.
Door voorwerpen te combineren kun je puzzels oplossen, en zo moet je in elke episode een mysterie ontrafelen.
Je mag zelf kiezen welke episode je eerst speelt, al kun je het best gewoon van 1 tot 6 gaan als je alle grappen en het overkoepelend verhaal wilt vatten.
De grote kracht van dit alles schuilt natuurlijk in de even aaibare als hilarische hoofdrolspelers, die echt de meest gestoorde dingen beleven.



De moeder van die kip was joods en zei altijd: 'shalom' tegen 'm ...

NIET OPTIMAAL

Het is best leuk dat de zes episodes zijn overgezet naar de Wii, want dat apparaat kan wel wat avontuurlijke spellen en spitse dialogen gebruiken.
Wel jammer dat de overzetting van PC naar Wii niet zo optimaal is. Er treedt soms vertraging op tussen het moment dat je klikt en het moment dat er iets gebeurt, het spel stottert af en toe en de laadtijden zijn langer dan nodig.
Toch, deze issues zullen de meeste mensen niet opvallen, en ze werken in ieder geval niet spelbedervend.
Of je nu met ze speelt op de PC of de Wii; Sam & Max zijn gewoon figuren om vrolijk van te worden.

CONCLUSIE

Als je liefhebber bent van de goeie ouwe Sam & Max uit 1993, de recente Strong Bad-games van Wiiware of cartoonachtige wijs-en-klik-adventures in het algemeen, ga je hier zeker van genieten.


JURJEN

SCORE 65

Er zijn zes episodes die elk ongeveer twee uur duren, maar je komt geheid wel eens vast te zitten, dus tel daar nog maar wat uren bij.

SAM & MAX: EPISODE ONE
WII
TELLTALE GAMES / JOWOOD PRODUCTIONS
1 SPELER
OUT NOW
12+



BUZZ BRAIN BENDER

Jeroen heeft Brain Training op de DS wel eens geprobeerd maar dat kon 'm nooit lang boeien. Kan Buzz Brain Bender hem wel zo ver krijgen dat hij die, in zijn geval zo broodnodige, dagelijkse hersengymnastiek doet?

Ik weet het niet hoor met die hersengymnastiekspelletjes. Ik zie er best de lol wel van in, maar het is toch niet helemaal mijn kopje thee. En echt jongens, ik heb het geprobeerd. Iedere dag zat ik met m'n PSP in de bus en de trein een zooitje van die opgaven te doen.
Toch, het pakte me niet. Ik miste een beetje een doel, en om nu iedere dag te zien dat het aantal kilojoules in mijn hersenen toeneemt... De eerste keer dat ik het speelde kon ik met mijn hersenen kennelijk een föhn laten blazen. Lekker belangrijk.



Leuk, ze hebben ook vragen over games. "Welke old school spokenjager zie je hier?"

HOEWEL

Maar misschien ligt het aan mij, hoor. Dikke kans dat jij wel iemand bent die zijn hersenen graag jong houdt. Immers, jij zit vermoedelijk op school of volgt een studie en voor jou is het natuurlijk belangrijk dat je je hersens middels wat simpele oefeningetjes in vorm houdt (voor de gemiddelde PU redacteur geldt dat je moeilijk iets in vorm kan houden dat er niet is - Ed).
Braintraining spellen zijn er in allerlei soorten en maten, en er zijn naast Nintendo inmiddels ook verschillende andere uitgevers op het hersengymnastiek karretje gesprongen, dus in mijn ogen is Sony wat aan de late kant.
Neemt niet weg dat wanneer je op zoek bent naar een spel om je hersenpan te trainen je aan Buzz Brain Bender op zich best een goede hebt.



Als dit spel een beetje bij de tijd was geweest, had er geen schatkist maar een vrachtschip in het midden van het doolhof moeten staan.

De "puzzeltjes" die je zult moeten oplossen, zijn op zich best aardig en nemen qua moeilijkheidsgraad toe wanneer je de opgaven steeds sneller oplost.
Dus mocht je die breintrein shit wel trekken, en wil je er een keer op je PSP mee aan de slag, dan heb je aan Buzz Brain Bender geen miskoop. Maar ik speel toch liever echte games op mijn PSP.

CONCLUSIE

Volgens mij is die hele hersengymnastiek hype al een beetje passé, maar Buzz Brain Bender is een leuke spin off van de kennisquiz games.


JEROEN

SCORE **60**

Je kunt er waarschijnlijk geen jaren mee vooruit, maar een maandje of wat zal wel lukken.

BUZZ BRAIN BENDER
PSP
SCEE / SCEB
1 - 6 SPELERS
OUT NOW

3+



POKÉMON RANGER: SHADOWS OF ALMIA

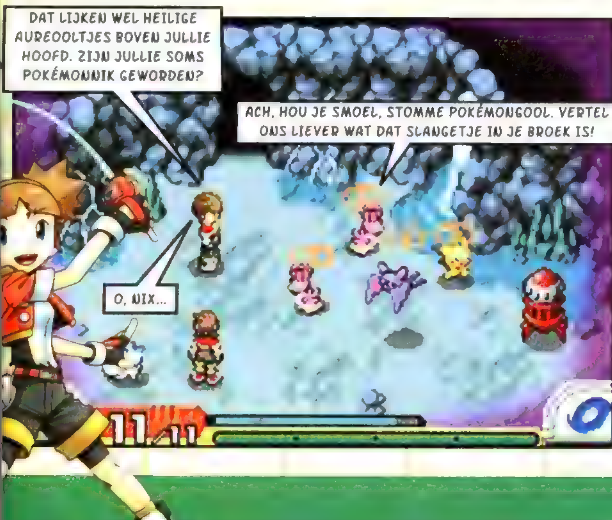
Van de vorige Pokémon Ranger herinnert Jurjen zich vooral dat hij zich door belachelijk veel tekst moest worstelen, dus was het met lichte tegenzin dat hij aan de tweede Pokémon Ranger begon.

Aanvankelijk kreeg ik weer heel wat regels tekst over me uitgestort, maar gelukkig zijn de teksten dit keer wat vlotter en grappiger geschreven, waardoor het doorlopen van de urenlange tutorial/schoolfase enigszins draaglijk werd. Ik voelde me af en toe zelfs enigszins vermaakt.

Toen het avontuur dan eindelijk wat meer openbrak en mij de vrijheid gaf mijn eigen weg te vinden, bleek de game toch echt een stuk beter dan de voorganger en was ik blij te hebben doorgezet.

TACTIEK

Allereerst biedt de game de beste graphics ooit in een 2D-Pokémon-game. De figuurtjes zijn wat groter en beter getekend dan in de hoofdserie (Diamond, Pearl, jeweetwel), en het gebruik van kleur, frivole details en speciale effecten is van een vrolijk stemmende kwaliteit.



Het vangen van Pokémon door er rondjes om te trekken is interessanter dan in de voorganger, doordat je nu de ruimte krijgt om af en toe ook even te stoppen zonder dat je meter meteen leegloopt, wat uitnodigt tot een speelstijl die minder op blind raggen en meer op tactiek berust.
De mogelijkheden om de krachten van je Pokémon te gebruiken voor puzzels en het vangen van andere Pokémon zijn ook uitgebreid, al komt het allemaal nog steeds vaak op hetzelfde neer.

RUIM DERTIG UUR

Noemenswaard is ook de enorme hoeveelheid content in de game. Er is niet alleen veel tekst, er zijn standaard ook al heel veel avonturen te beleven en missies te voltooien, en het is ook nog eens mogelijk extra missies te downloaden.
Nu moet ik toegeven dat ik de game niet helemaal heb uitgespeeld, maar ik heb wel gevolgd hoe zoon Max er al ruim dertig uur zoet mee is, af en toe even geholpen door ondergetekende, omdat die teksten natuurlijk weer eens niet naar het Nederlands zijn vertaald.
Persoonlijk vind ik dat de game te veel van hetzelfde biedt om er een dergelijk aantal uren van mijn leven in te investeren, maar ik vermoed dat ik inmiddels ook niet meer tot de doelgroep behoor.

CONCLUSIE

Shadows of Almia biedt waar voor je geld. Ik had alleen graag wat meer uitdaging en échte puzzels gezien. Ook sleept het spel zich naar mijn mening te traag voort en gebeuren er te weinig verrassende dingen. Maar dat zal de doelgroep anders ervaren.


JURJEN

SCORE **68**

Uitspelen gaat je wel dertig uur kosten, vervolgens kun je extra missies downloaden.

POKÉMON RANGER:
SHADOWS OF ALMIA
DS
HAL LABORATORY / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

3+



SAINTS ROW 2

Volitions parodiërende en uitermate gewelddadige sandbox hit Saints Row 2 is er nu ook voor de PC. Jan pakte Maarten's petje af, zette hem schuin op zijn kale kop en probeerde heel stoer te kijken.

Ik heb weinig met blingbling en urban. Ik hou wel van sommige hiphopartiesten (Common, Mos Def, The Roots, Outkast) maar het merendeel vind ik niet zo interessant. En met het uiterlijk vertoon en de maniertjes heb ik al helemaal niks.



Toch heb ik me goed vermaakt met het urban Saints Row 2. De game is namelijk volledig over de top. Het geweld is grotesk, de opdrachten veelal kolderiek en de personages zo stereotype dat je het echt niet meer serieus kan nemen. Daarbij doet het binnen het sandbox genre gewoon een aantal hele goede dingen. Ook op de PC.

CHAOS

Wat helaas niet is verholpen is het buggy karakter van de game. Tijdens mijn speelsessie crashte de game nogal eens en dat is gewoon niet oké. Inmiddels zal er ongetwijfeld een patch of twee zijn uitgekomen, maar toch.
Ook grafisch is de game niet de mooiste die je hebt gezien, maar daar tegenover staat dat er in Stillwater zo belachelijk veel te doen is. De opdrachten, minigames en missies die je kunt doen en zijpaden die je kunt bewandelen bezorgen je een fantastische tijd.
Vooral de co-op is meesterlijk. Samen chaos veroorzaken en als een duo Natural Born Killers de boel onveilig maken, verveelt gewoon nooit. Om als koppeltje missies te spelen, je wanted level op te pimpen en respect te vergaren, is samen nog leuker dan in je eentje!

PIEPEN

Er wordt nogal gepiept door PC gamers dat er te weinig PC games uitkomen, en dat als ze uitkomen, ze later uitkomen. Ik zeg: wees blij dat de meeste consoletoppers nog op PC worden uitgebracht want door het massale downloaden is het PC platform steeds minder interessant voor ontwikkelaars en uitgevers. Dat THQ deze game alsnog naar PC brengt is dus gewoon tof. Zeker door de mad funny co-op die gewoon veel beter en leuker is dan de multiplayer van GTA IV!

CONCLUSIE

Als je platte fun en vette co-op verkiest boven een goed verhaal, dan is Saints Row 2 op PC dé game voor jou binnen het sandbox genre!

JAN — SCORE 80

de singleplayer houdt je al heel wat weekendjes bezig, en de co-op en multiplayer zijn nog weken daarna door te spelen.

SAINTS ROW
PC
THQ
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12+

NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR

Mijn opa zegt dat de winters van nu geen echte winters meer zijn. Dat het eigenlijk nooit meer winter wordt in Nederland. Maar opa, waarom zijn de dagen dan zo kort, de avonden zo donker en de wind zo snijdend koud?

Neverwinter Nights is een rare titel voor een game die behoorlijk vol sneeuw zit. Het tweede deel staat nog steeds op mijn desktopje. Zo af en toe klik ik met de muis op de shortcut en doe ik een paar queesten.



Doordat bij de release van het spel (alweer een dikke twee jaar geleden) direct diverse tools en modules beschikbaar kwamen, konden fans zelf hun eigen scenario's en missies in elkaar sleutelen. En als je, zoals ik, behoorlijk diep in de NWN 2 community zit, vind je geregeld toffe, nieuwe content.
Uiteraard zit ontwikkelaar Obsidian Entertainment zelf ook niet stil. Storm of Zehir is alweer de tweede uitbreiding.

GEBREK AAN INSPIRATIE

Storm of Zehir kent op papier dezelfde tweedeling als NWN 2 en NWN 2: The Mask of the Betrayer: enerzijds een spannend aanvullend RPG avontuur, anderzijds nieuwe tools.
Maar in de praktijk blijkt Storm of Zehir een laf briesje en alles behalve een spannende storm. De queesten die je voorgeschoteld krijgt, zijn zo standaard en zo inspiratieloos, alsof we met een tweederangs Poolse ontwikkelaar van doen hebben die voor het eerst een paar kerkers in elkaar heeft geflanst.
Het rijke Dungeons & Dragons universum wordt deze keer nauwelijks geciteerd en de actie voelt generiek en voorspelbaar. De A.I. van de vijanden die je aan je zwaard en bijltje rijgt, is bijkans nog slechter dan in de voorgaande games en die was al niet van een al te hoog niveau.
Sommige spelers zullen deze Diabolo-achtige laagdrempelige hack & slash actie wellicht op een old school RPG-achtige wijze kunnen waarderen, maar de fanatieke NWN 2 spelers verwachten meer diepgang!

WACHTEN OP NWN 3?

Bijkomend voordeel is dat alle nieuwe content ook weer beschikbaar is voor de mod makers onder ons. De nieuwe rassen, vijanden, artwork, klassen, alsook het aangepaste dialoog- en partysysteem levert in potentie heel wat leuke queesten en scenario's op. Alleen jammer dat de makers er zo weinig mee hebben gedaan.
Maar ach, wat zou het ook. Er is voor nu en straks genoeg gratis content voorhanden om me zoet mee te houden tot NWN 3. Want ja, die is in de maak en verwacht ik eind 2009...

CONCLUSIE

Leuke tools, weinig interessante gameplay. En dat valt van een ontwikkelaar als Obsidian toch wel tegen. NWN 2 is de Sims 2 niet, waarvoor je lukraak maar wat addons uit kunt brengen!

JAN — SCORE 55

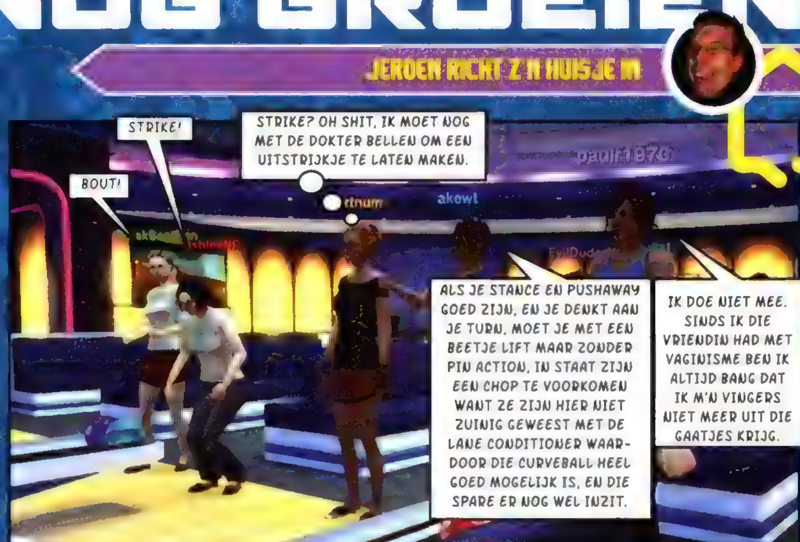
Ik had na twee uurtjes spelen wel door dat Storm of Zehir niet van het gewenste niveau was en toen ben ik er mee gestopt.

NEVERWINTER NIGHTS 2:
STORM OF ZEHIR
PC
OBSIDIAN / ATARI
1 SPELER
OUT NOW
12+

HOME MOET NOG GROEIEN

JEROEN RICHT Z'N HUISJE IN

De kogel is dan eindelijk door de kerk: PlayStation 3 bezitters hebben hun Home. Jeroen richtte alvast een huisje in en kocht meteen een vakantieappartementje en een klein Japans robotje voor op de schoorsteenmantel.



Nieuwsgierigheid, dat is wat mij dreef. Natuurlijk had ik al wat filmpjes gezien en wat impressies gelezen, maar ik wilde nu wel eens weten wat Home ons precies te bieden had. Ik wilde nu eindelijk wel eens zelf ronddolen door Home. Nou ja, van ronddolen is eigenlijk geen sprake. Home is namelijk (nog) niet zo groot. Op zich hoeft dat ook niet, want weet je wat het is: Home moet je niet zien als game, maar meer als een ontmoetingsplek. Daar waar ik vroeger met wat vrienden afsprak in de arcadehal, kan ik nu m'n maten online treffen op het virtuele pleintje om effe bij te kletsen, middels headset of tekst, om vervolgens samen een potje Warhawk te spelen.

DOWNLOADEN

Maar eerst even wat over Home zelf. Je downloadt een bestandje van 77Mb, waarna je bij het opstarten wel even 3 gig moet reserveren. Die ruimte wordt gebruikt om alle ruimten in op te slaan. Je kunt namelijk niet zomaar van je huisje door naar het plein en vervolgens de bioscoop filmpjes kunt bekijken en een bowlingbaan. Hier kun je naast bowlen ook poolen en wat simpele arcadegames spelen. Die games zullen echter wel eerst ingeladen moeten worden en ook dat kan even duren. Het zijn leuke extraatjes want het is best grappig om met wat maten te bowlen of te poolen als warming up voor een stevig potje Warhawk.

WARHAWK

Een potje Warhawk opzetten werkt overigens supersimpel. Je voert eerst wat info in, zoals hoeveel spelers, hoeveel plaatsen er moeten worden gereserveerd, welke mode, etc. Vervolgens verlaat je Home om binnen een paar minuten in de game te zitten, zonder dat je je maten kwijt bent. Het werkt feilloos. Wat ook bijzonder goed werkt, is het winkelen. Dit is namelijk een soort verlengde van de PlayStation Store, waarin je artikelen in een winkelwagentje doet om ze bij het verlaten van de winkel af te rekenen. Je ziet dan meteen wat het kost en hoeveel je nog in je virtuele portemonnee hebt.



Nog weinig klanten. Maar bij Diesel komen ze altijd traag op gang.





binnenlopen. Nee, deze moeten eerst gedownload worden, en voor je ze bezoekt, zul je eerst naar een laadschermpje moeten kijken. Het begin is daarom een beetje stroef, maar als je al die ruimten eenmaal een keer bezocht hebt, is het een kwestie van een paar seconden, en je bent binnen.

ARCADEGAMES

In veel van de ruimten kun je dingen doen. Er is een winkelcentrum waar je nieuwe meubels en kleding kunt kopen (nu nog gratis, straks waarschijnlijk voor een paar Euro), een plein waar je met je online friends kunt kletsen of een potje kunt dammen of schaken. Er is een bioscoop waar je trailers en andere

BÈTA

Home is nog niet af, en er zal door de jaren heen nog wel het een en ander aan de opzet veranderen en een hoop nieuwe shit worden toegevoegd.
Uit het feit dat Warhawk nu al erg goed is geïntegreerd, mogen we afleiden dat binnen afzienbare tijd ook andere games op deze manier ondersteund zullen worden. Ook het aanschaffen van nieuwe meubels of kleding staat al goed in de steigers en lijkt voor Sony leuke sponsordealtjes op te kunnen leveren (Diesel spulletjes zijn al beschikbaar, tegen betaling uiteraard).

Vanzelfsprekend hóef je niets te kopen, maar dan draag je wel allemaal hetzelfde kloffie. En ik weet zeker dat iemand als Maarten dat niet oké vindt. Die moet natuurlijk een vet petje hebben en een dikke plasma in zijn huisje. Tja Maarten, dat wordt dus dokken.

KLETSEN EN GAMEN

Sony heeft met Home een heleboel zaken beloofd, maar de meerderheid werkt op dit moment nog niet. Verwacht dan ook geen wereldschokkende zaken als je voor 't eerst Home bezoekt. Dat wát er staat, werkt echter goed, en als we de verhalen mogen geloven, gaat dat alleen nog maar beter worden. Home is geen game, het is een soort virtuele ontmoetingsplaats om wat te kletsen en te gamen. Dat doe je normaal via een PM vanuit je XBM, maar nu zie je elkaar op het plein of de bowlingbaan. Leuk, maar ik ben nu vooral nieuwsgierig hoe Home zich verder gaat ontwikkelen.

> "HOME IS EEN SOORT VIRTUELE ONTMOETINGSPLAATS OM WAT TE KLETSEN EN TE GAMEN."



KONAMI GOES MOBILE

Hoezo toevallig? Vlak nadat Apple de handheld oorlog verklaarde aan Sony en Nintendo, klimt Konami ook lekker aan boord van de iPod Touch/iPhone.

Gelukkig beperkte Konami's iPod/iPhone aankondigingen zich niet tot de belegen klassieker Frogger en heeft men ook wat toffere licenties, zoals Metal Gear Touch en Silent Hill, op stapel staan.
In eerste instantie was Jeroen helemaal blij toen hij hoorde dat er een Metal Gear game zou verschijnen op zijn mooie draagbare Apple apparaatjes.
Des te groter was zijn teleurstelling na z'n eerste kennismaking met Metal Gear op de iPhone/iPod. Het is namelijk gewoon Metal Gear Duck Hunt! Met andere woorden: je ziet een paar scènes uit Metal Gear Solid 4 en het is dan zaak om tegenstanders zo snel mogelijk uit te schakelen door op ze te tikken met je vinger. Leuk? Misschien wel.


Frogger


Silent Hill

Maar kom op, als Konami aankondigt dat ze een Metal Gear op de iPod/iPhone uit gaan brengen dan verwacht je toch een echt Metal Gear avontuur, en niet zo'n oersimpel mikspelletje?
Silent Hill: The Escape zul je overigens op eenzelfde manier spelen. Alleen past het dan wat meer bij die serie. Je loopt namelijk door donkere gangen en wanneer een vijand zijn kop laat zien, kun je hem volpompen met lood. En hoe schiet je? Juist: door het schermpje aan te raken.
Blijft alleen Frogger over. En dat wordt hoogstwaarschijnlijk tikken op het scherm om die kekke kikker over de snelweg te loodsen.
Ach, alle begin is moeilijk zullen we maar zeggen. Maar wij wachten liever even tot Konami met echte games gaat komen.


Metal Gear

MaffeMugShot



Hé zijn dat niet Sam and Max? Maar waarom zit er een stippellijntje om hen heen? Nou, het is de bedoeling dat je de figuurtjes (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij de uitgeknipte figuurtjes tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!



De winnaar van vorige maand is Niels Alberts.

De winnaar van de MaffeMugShot wint een Nationale Enterainment Card ter waarde van 50 Euro. Met de Nationale Entertainment Card kun je dvd's, cd's en games kopen. De handige digitale kaart op pinpasformaat heeft veel extra mogelijkheden. Zo kun je met de kaart, die onbeperkt geldig is, het bedrag in delen besteden en kun je er ook online mee betalen.



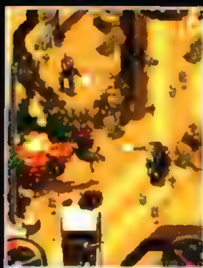
GAMES

FAR CRY 2

UBISOFT WWW.GAMELOFT.COM

Iedereen weet dat Far Cry 2 op de consoles en PC een super vette game is. Maar hoe houdt al dat prachtigs zich op de mobiel?
Nou, je hebt natuurlijk al stiekem naar het cijfer gekeken, en dan weet je het antwoord al: bijzonder goed!
De looks zijn fantastisch en je kunt de game gewoon lekker met je duimpie spelen. Niks moeilijke knoppencombo's, gewoon één knop die alle acties in zich herbergt.
De game knalt van je kleine schermpje.
Natuurlijk is het spel een stuk minder freeroaming maar je kunt wel diverse missies aannemen en de volgorde waarin je dit doet kun je zelf bepalen.
Daarnaast krijg je, net als bij de console en PC versie, hulp van wat vrienden. De game is dus totaal geen stijlbreuk.





SCORE: 8

BOLT

DISNEY WWW.DISNEY.CO.UK/MOBILE

Tja, wat zullen we hiermee doen? Bolt is een game naar de gelijknamige Disney film over een hond met superkrachten. Althans, Bolt denkt dat hij superkrachten heeft want in feite is hij gewoon acteur in een zeer bekende serie.
Hoe dan ook, in de game heeft Bolt wel superpowers. En die bestaan uit het rammen van tegenstanders of, wanneer je genoeg powerups in de vorm van bliksemschichtjes hebt verzameld, keihard brullen. En daar hebben de badguys een enorme hekel aan.
Bolt is een sidescrolling adventuregame en op zich niet onaardig. Het bestuurt grotendeels naar behoren en het ziet er allemaal ook nog best behoorlijk uit.
"Niet onaardig, naar behoren, best behoorlijk"... je zult de boodschap inmiddels wel begrepen hebben.





SCORE: 6

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

SUPER STREET FIGHTER II HD REMIX

XBOX LIVE ARCADE

Eindelijk! De HD versie van Super Street Fighter II is uit! Is dat zo speciaal dan, zul je je afvragen? Nee, eigenlijk niet maar het ziet er wel supervet uit! Aan de gameplay is niks veranderd, dus vlogen binnen no-time de Ha-Do-Ken's weer over het scherm en werd de controller netjes doorgegeven wanneer iemand zijn arse gewooped werd. En ook online is het allemaal dik in orde.
Heel jammer is alleen dat de game nog niet op de PS3 is te spelen. Waarom dat jammer is? Nou, probeer maar eens wat moves uit die krakkemikkige Xbox controller te gooien. De D-pad is zo ontzetten kut dat het haast onmogelijk is om er een redelijke Dragonpunch uit te toveren. Het is dus wachten op de PS3 versie en tot die tijd doen we de moves maar met het pookje.





1200 MS POINTS SPELERS 1 - 2 SCORE



GTI CLUB + RALLY COTE D'AZUR

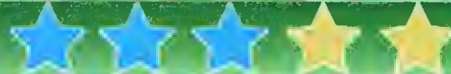
PLAYSTATION STORE

Wij zijn gek op racegames, helemaal als ze voor een zacht prijsje zijn binnen te halen.
Nu moet je niet gelijk alles verwachten van GTI Club+. De game bestaat uit één track, een handjevol auto's en één mode. Gelukkig betreft dat slechts de offline mode, want online komt het spel pas echt tot leven. Online kun je crossen tegen een zevental vrienden of onbekenden. Daar komt bij dat je naast crossen ook nog eens het super grappige bomb tag kunt spelen. Deze mode speel je op één groot speelveld en het is de bedoeling dat je een soort tikkertje doet. Degene die als laatste de bom heeft, verliest.
GTI Club+ is vermakelijk maar drie sterren is misschien wat aan de hoge kant. Nou ja, omdat het een racegame is dan.





€ 9,99 SPELERS 1 - 8 SCORE



BANJO-KAZOOIE

XBOX LIVE ARCADE

Dit is dus die N64 versie met HD graphics waar Jeroen het over had in z'n review van Banjo-Kazooie vorige maand.
We hebben een tijdje met de beer en de vogel gestoeid en het voelt alsof je tien jaar terug in de tijd gaat. Het probleem zit 'm vooral in controle- en camera probleempjes die in de recente games allang zijn opgelost maar hier weer lelijk de kop op steken.
Toch jammer, want als Rare nu ook aan die zaakjes had gewerkt in plaats van alleen de graphics op te poetsen, was de game naar alle waarschijnlijkheid een stuk beter te pruimen geweest. Dan hadden we zo'n hele fijne platformer gehad waarin je lekker ouderwets kunt verzamelen enzo.
Het spel zelf is dus oké, maar vanwege de matige besturing verdient ie niet meer dan drie sterren.





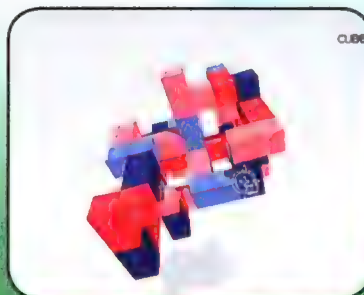
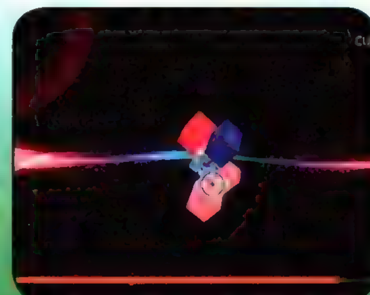
1200 MS POINTS SPELERS 1 SCORE



CUBELLO

WiiWARE / Wii

In het midden van een lege ruimte draait een 3D-blokkenstapel rondjes om zijn as. Aan jou de taak om er met de Wii-afstandsbediening het vizier op te richten, en er blokken tegenaan te schieten.
Die blokken blijven hangen, maar als er vier blokken van dezelfde kleur met elkaar verbinding maken, verdwijnen deze uit de stapel. Aldus blijf je blokken verwijderen tot alleen de kern resteert, en dan begint de volgende puzzel.
Het klinkt inderdaad als de zoveelste tetris-kloon/combineer-de-kleurtjes-toestand, en dat is het ook. Maar toen we begonnen te spelen, waren we instant verslaafd. Waarom? Geen idee. Cubello is gewoon zo'n zeldzaam spel waarin alles klopt en op zijn plaats valt.

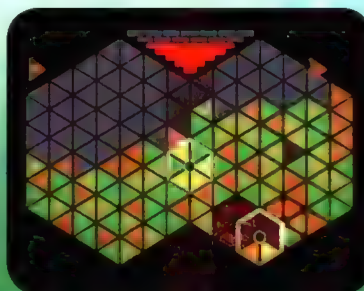
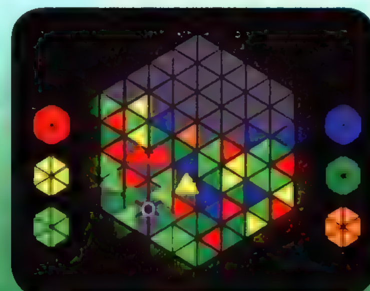
800 Wii PUNTEN SPELERS 1 SCORE



ROTOHEX

WiiWARE / Wii

Een paar jaar geleden verscheen Dialhex voor de GBA, en datzelfde puzzelspelletje is nu in opgepoetste vorm uitgebracht voor WiiWare, als onderdeel van Nintendo's Artstyle-serie.
Net als de andere delen in die serie kenmerkt Rotohex zich door een minimalistische opzet, inclusief detailloze beelden en simplistische besturing. Het komt er op neer dat het speelveld langzaam volloopt met driehoekjes, en dat je een zeshoekige cursor moet gebruiken om die driehoekjes zo te roteren dat zes gelijk gekleurde driehoekjes een zeshoek vormen.
Wij vonden vooral de intense tweespeler stand interessant voor de lange termijn, de eenzame speler kan zijn punten echter beter aan Cubello besteden.

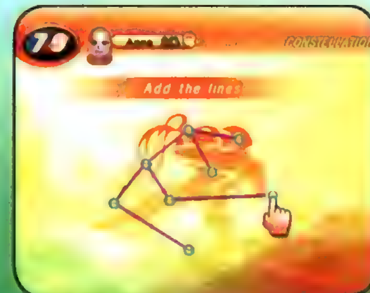
600 Wii PUNTEN SPELERS 1 - 2 SCORE



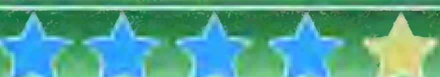
BRAIN CHALLENGE

WiiWARE / Wii

Gek eigenlijk dat Brain Training nooit op de Wii is uitgebracht. Natuurlijk is er het uitstekende Big Brain Academy, maar die is veel minder serieus en meer fun-gericht. Brain Challenge hangt qua opzet een beetje tussen Brain Training en Big Brain Academy in. Je wordt verwelkomd door een dokter en er is een dagelijkse test, maar de oefeningen zijn kleuriger en grappiger dan die in Brain Training.
Sommige zijn gelijk aan die van BBA, bijvoorbeeld die waarin je moet aanwijzen welk voorwerp het zwaarst is. Maar voor de fanatieke breintrainer valt er ook veel nieuws te beleven, en het niveau van uitdaging loopt flink op. Tel daarbij de Nederlandse teksten, het gebruik van Mii-personages en de prijs van een tientje, en we kunnen spreken van een alleszins geslaagd, maar natuurlijk niet erg origineel, product.

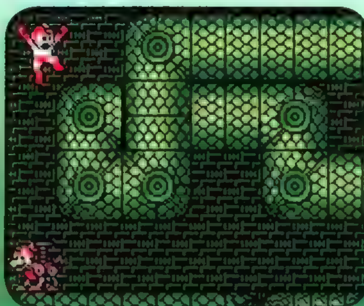
1000 Wii PUNTEN SPELERS 1 - 4 SCORE



MEGA MAN 3

VIRTUAL CONSOLE / Wii

In een tijd waarin shooters en actiespellen worden gedomineerd door herstartpunten, onsterfelijke hoofdpersonen en energiebalkjes die vanzelf weer vollopen, is het wel weer eens prettig om de confrontatie aan te gaan met de rauwe werkelijkheid van het 8-bits tijdperk.
We zijn in Mega Man 3 letterlijk duizenden doden gestorven om ons een weg voorbij de eerste levels te springen en te knallen, om vervolgens geconfronteerd te worden met nog veel moeilijkere varianten.
De frustratie is soms enorm, maar des te groter is de voldoening als je die laatste sprong de twaalfde keer dan toch goed weet te maken.
Als je tegen dit soort emotionele schommelingen bent opgewassen, vind je in Mega Man 3 een super actiespel, inclusief leuke toevoegingen als de sliding, Proto Man en je trouwe robothond, die dit keer ook als onderzeeër dienstdoet. Geniaal!




500 Wii PUNTEN SPELERS 1 SCORE



TO DO LIST

- EEN VERGROOTGLAS KOPEN OM REVIEWABLE GAMES MEE TE ZOEKEN. HET IS NU WEL ERG DUNNETJES ALLEMAAL. AAN DE ANDERE KANT, QUA DOWNLOADABLE CONTENT VERWACHTEN WIJ DE KOMENDE MAANDEN WEL HET EEN EN ANDER. AL DIE TOPGAMES ZIJN STRAKS EEN PAAR MAANDEN OUD EN MOETEN WEER EVEN OPGEFRIST WORDEN MET NIEUWE MAPS EN LEVELS.
- OVER DOWNLOADABLE CONTENT GESPROKEN, GTA IV: THE LOST AND DAMNED KOMT ERAAN. HOPELIJK KAN XBOX LIVE DE MASSALE TOESTROOM AAN, WANT DIT WILLEN WE NATUURLIJK ALLEMAAL MEEMAKEN. LIBERTY CITY HERE WE COME.
- HET LIJKT ER DAN EINDELIJK VAN TE GAAN KOMEN: KILLZONE 2 IS AF. NATIONALISTEN ALS WE ZIJN, DURVEN WE BIJNA NIET TE TESTEN. IMMERS, ALS KILLZONE 2 GOED IS, ZIJN WE DE MAN OP DE AANKOMENDE E3. VALT DE GAME TEGEN, DAN MOETEN WE IN LA WEDEROM TEREN OP HET FEIT DAT WE (NOG) LEGAAL JOINTS MOGEN ROKEN IN ONS LAND.
- ER IS OVERIGENS WEL VEEL TEN GOEDE VERANDERD IN ONS LANDJE. WAAR WE HET VROEGER MOESTEN HEBBEN VAN A2 RACER (ZIE SCREEN ONDER) DAAR STONDEN NU IN EEN PAAR MAANDEN TIJD DE BLOB, SPELLBORN, OVERLORD 2 EN KILLZONE 2 IN ONS BLAD: ALLEMAAL TOFFE GAMES. IS MAAR GOED OOK, NU DE COFFEESHOPS MASSAAL DICHT MOETEN EN NEDERLANDSE VOETBALCLUBS GEEN HOL MEER PRESTEREN. STRAKS HEBBEN WE HELEMAAL NIKS MEER OM TROTS OP TE ZIJN.
- DIE ANDERE TOPPER MOET ER OOK AANKOMEN: RESIDENT EVIL 5. WE HEBBEN OP DE REDACTIE ALVAST EEN MAANDPAK INCONTINENTIELUIERS VOOR VOLWASSENEN AANGESCHAFT. URINEVLEKKEN OP DE TESTBANK KRIJG JE ER ZO LASTIG UIT.
- BERICHT VOOR CODEMASTERS: JJ HEEFT DE KOFFERS AL GEPAKT VOOR EEN RACETRIP. DIE GASTEN HEBBEN DRIE RACEGAMES OP DE PLANK LIGGEN: FORMULA 1, DIRT 2 EN FUEL. JJ HEEFT OOK EVEN LATEN WETEN ER GEEN PROBLEMEN MEE TE HEBBEN EEN PAAR DAGEN TE GAST TE ZIJN BIJ HET FERRARI-TEAM TIJDENS DE EERSTE GRAND PRIX IN AUSTRALIË. DOET IE HELEMAAL NIET MOEILIJK OVER.

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ We begrijpen dat je als publisher je toptitels met kerst in de winkels wil leggen. Maar met dat gedrag zadel je ons deze maand wel op met een PU die vol staat met... Ja, met wat eigenlijk? Wie van te voren had geraden dat Skate 2 de enige Gold Award van deze PU zou zijn, kan zo met Derek Ogilvy op RTL.

★ Eidos had er volgens JJ beter aan gedaan de nieuwe Tomb Raider ná Prince of Persia op de markt te brengen. De nieuwe prins stelt volgens hem zo teleur dat TR: Underworld met terugwerkende kracht stukken beter lijkt.

★ Het is altijd weer verbijsterend om te zien als een poort van een game slechter scoort dan de oorspronkelijke versie. Kreeg Sam & Max nog een 80 toen ie op de PC uitkwam, de Wii-versie moest het met een 65 doen.
Terwijl wij als we op school een tentamen over deden, altijd (ietsje) beter scoorden...

★ Goede naam had Atari gekozen voor haar event: Atari Live. Wisten we meteen dat die toko nog in leven was.

★ Leuk hoor dat Hakuna Matata, maar nu zit dat irritante liedje weer in onze kop.

★ Geeft Jaap Jochem Need for Speed een keer een hoog cijfer, wil EA mogelijk stoppen met de serie...

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21, Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel.023 752 39 31
ACCOUNT MANAGERS Pim Versteijne
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

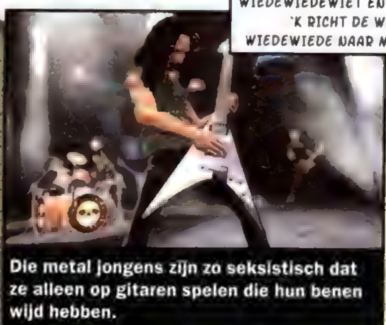
Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40, losse nummers €3,85, een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFTEN

Tot onze spijt moesten we op 't laatste moment de geplande twee pagina's First Look over Guitar Hero Metallica laten vervallen. Gelukkig hebben we nog twee plaatjes met bijschriften uit de papierversnipperaar kunnen vissen.



Die metal jongens zijn zo seksistisch dat ze alleen op gitaren spelen die hun benen wijd hebben.



Gooi maar in de wind die vlechten, stoere jongen.





CHICK VAN DE MAAND

GROTE OGEN, LANGE HAREN, KLEINE TIETJES EN EEN KORT ROKJE. ONZE BEJAARDE JURYVOORZITTER WAS DUIDELIJK IN ZIJN KEUZE EN DULDDE GEEN TEGENSPRAAK: DEZE CHICK UIT FIRE EMBLEM MAAKT DAT ER IN IEDER GEVAL NOG IETS TE GENIETEN VALT IN DIE BOUTGAME...

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

12% Zich kapot lachen om een aantal gasten die in Home staan te dansen om een chick. Als het al een chick was…

14% Het liefst zelf van een platform donderen tijdens het spelen van de nieuwe Prins.

8% Een prijs uitreiken aan die ene lezer die alle games uit deze PU kent.

9% Blij zijn dat de oude E3 weer terugkeert.

13% Weer een jaar kunnen gamen, nu de vingers er na Oud en Nieuw nog aan zitten.

7% De glazen bol weer in de kast zetten na een PU vol previews en features.

15% Vinden dat de game van 50 Cent ook niet duurder mag worden dan 50 eurocent.

6% Denken dat Wheelman de allereerste game wordt met een rolstoel in de hoofdrol.

9% Verbaasd toekijken hoe hard Sonic naar een slecht cijfer speerde.

7% Elkaar de kop inslaan in de strijd om straks Killzone 2 te mogen reviewen.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- LIEVE WOUTER, OMDAT JE EEN HELE WEEK LANG GEEN BOEREN EN WINDEN HEBT GELATEN OP DE REDACTIE, MAG JIJ DE SIMS 3 DOEN.
- JAWEL STEVEN, JE KAN LOS HOOR! HA-DO-KEN!
- JEROEN, WEL EVEN HET WILHELMUS ZINGEN VOOR JE AAN KILLZONE 2 BEGINT, HÈ?
- ZET JE KAPITEINSPET MAAR OP JAN; DE REVIEW-CODE VAN EMPIRE: TOTAL WAR IS BINNEN.
- JURJEN, AANGEZIEN JE ZO'N LIEFHEBBER VAN 50 CENT BENT MAG JIJ DE GAME OOK REVIEWEN. NEE ECHT, ÍEDEREEN WILDE HEM DOEN.
- DAAR IS IE DAN: HALO WARS! WE KUNNEN GAAN KNALLEN.
- MAARTEN, OMDAT JIJ ALTIJD ZO SCHIJTERIG BENT, MOET JIJ MAAR EENS F.E.A.R. 2 GAAN SPELEN.
- RACE PRO IS EEN PITTIGE RACER. KAASSIE VOOR JJ DUS.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK -

PU 183 LIGT 20 FEBRUARI IN DE WINKELS

ZEG MAAR NEE, DAN KRIJG JE ER TWEE

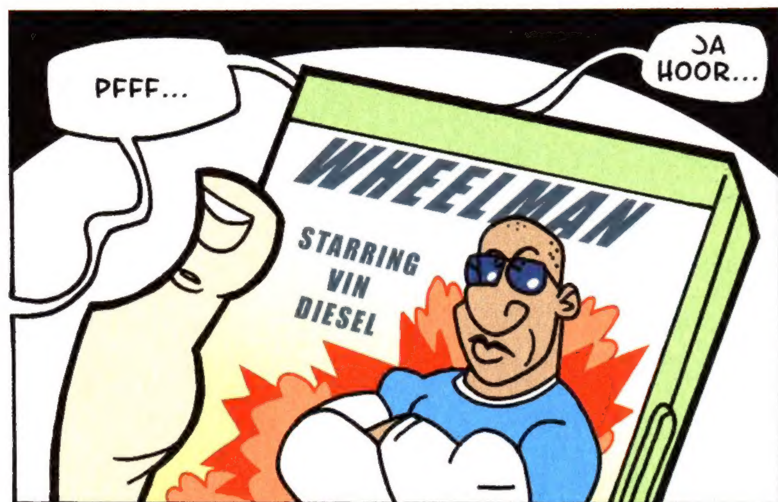
Jurjen is de laatste maanden gretiger dan ooit als het gaat om op trip te gaan (drie kinderen thuis is ook heftig, natuurlijk). Hij stak dan ook weer als eerste z'n vinger op om naar Rotterdam te gaan voor de nieuwste 50 Cent game. Dat Jurjen vervolgens z'n tekst schreef in de vorm van een rap, zal wel gekomen zijn omdat ie zich daar helemaal op z'n gemak voelde. En hoe zou dàt nou gekomen zijn?



SCHIJTGAME VAN DE MAAND

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

"Ik heb niet eens meer zin om het verder te spelen, en ik ben nog maar bij missie twaalf. Het is gewoon zo saaaaaai allemaal!"


PFFF...
JA HOOR...
WHEELMAN
STARRING VIN DIESEL


STAAT HIER TOCH VIN DIESEL MET Z'N KANIS OP EEN GAME! DIE POSER!
HEY NU!
VIN IS ECHT WEL DE MAN!
PETS


MENEERTJE 'I LIVE FOR THIS SHIT!' ZIT IE DOOR Z'N FILMVERVOLGEN HEEN, GAAT IE DE GAMESMARKT MAAR EEN BEETJE LOPEN VERZIEKEN!
OOOW, IK SNAP 'M!


JE BENT JALOERS! STIEKEM ZOU JIJ WEL VIN WILLEN ZIJN!
KOM OP JJ, GEEF MAAR TOE AAN OME MAARTEN! JIJ BENT EEN MEGA VINFAN!


BULLSHIT! EEN NEPPE GAST IS HET!
TOT MORGEN!


DIE AVOND...
PFUH! IK FAN VAN VIN DIESEL...


SEAGAL
SEAGAL
STEVEN SEAGAL
SEAGAL
KOM ÓP, ZEG!

EERSTE PRODUCT KADO!

Bekend van TV!

Silence! I Kill You	H5995on
Wake Up or i Kill You	H5996on
Knock Knock..	H5997on
Pick Up - Or i Kill You	H5998on
Silence it's Ringing	H5999on

FUNSOUNDS(H)

SMS JE KEUZE NAAR 3636

HALLO HALLO, NEEM NOU TOCH OP	H6004on
GROENE KNOP, GROENE KNOP	H6005on
POLITIE RADIO	H6006on
NS OMROEP, SMS BERICHT BINNEN	H6007on
KABOUTER IN JE BROEKZAK	H6008on
OSCAR DE PRATENDE HOND	H6009on
SUBWOOFER OP JE TELEFOON!	H6010on
HARDSTE RINGTONE OOIT!	H6011on
BEATBOX MET TRING	H6012on
OUDE TELEFOON	H6013on
LINGO DEUNTJE	H6014on


POLITIE SIRENE H6000on


JE GSM ALS WAAKHOND H6001on


SONAR H6002on


LACHENDE BABY H6003on

TOP RINGTONES(H)

MP3 KWALITEIT!

SMS JE KEUZE NAAR 3636

1 ROBERT ABIGAIL – MOJITO SONG (TOP)	H5958on
2 KATY PERRY – HOT N COLD	H5959on
3 ROCKSTARZZ – RAP DAS ARMAS (PARAPA..)	H5960on
Howie Heart - So In Love	H5961on
Super Mario Brothers - Game Theme	H5962on
Gebroeders KO - Schatje mag ik je foto	H5963on
Ne-Yo - Miss Independent	H5964on
Fragma - Memory	H5965on
James Morrison Ft. Nelly Furtado - Broken Strings	H5966on
Marco Borsato - Dochters	H5967on
Achmed the dead terrorist - Silence an SMS	H5968on
Robin S - Show me love	H5969on
Coldplay - Viva La Vida	H5970on
Wamdue Project - King of my Castle (TOP)	H5971on
Armin van Buuren - In and out of love	H5972on
Van Ellende - Hyves is Hyves	H5973on
Sash ft. Stunt - Raindrops (Encore une Fois)	H5974on
Snuffel Bunny - Bunny Party	H5975on
Muppets - Mahnamahna	H5976on
The Godfather - Movie Theme	H5977on
Homer Simpson - Spider Pig	H5978on
Stevie Wonder - I just called to say i love you	H5979on
Bob Marley - No woman no cry	H5980on
Kill Bill Wistle - Movie Theme	H5981on
Dr Dre - The next episode	H5982on
Guns n roses - Sweet Child of Mine	H5983on
Star Wars Movie Theme - Imperial March	H5984on
Kate Ryan - Ella Elle L'a	H5985on
Guus Meeuwis - Brabant	H5986on
Alain Clark - Fell in Love (NEW)	H5987on
Gebroeders Ko - Hij Kan Nie Prate Nie	H5988on
Blof - Oktober	H5989on
Anouk - I don't wanna hurt	H5990on
De Toppers - Can You Feel it!	H5991on
Psycho - Douche Scene	H5992on
The Pink Panther - Movie Song	H5993on
Metallica - One	H5994on

THEMES(H)

VERANDER HET MENU OVERZICHT VAN JE MOBIEL!

SMS JE KEUZE NAAR 3636

H6015on, H6016on, H6017on, H6018on, H6019on, H6020on, H6021on, H6022on, H6023on, H6024on, H6025on, H6026on, H6027on, H6028on, H6029on, H6030on

MOBIELE GAMES(J)

SMS JE KEUZE NAAR 3636

TOMB RAIDER: UNDERWORLD J3416on

Spore™ Origins	J3417on
EA SPORTS™ FIFA 09	J3418on
Star Wars: The Clone Wars	J3419on
Moto GP™ 08	J3420on
CLUEDO	J3421on
MONOPOLY Dam tot Dom	J3422on
Pro Evolution Soccer 2009	J3423on
Super Collapse	J3424on
Rally Stars	J3425on
Guitar Hero® III Mobile	J3426on
Hellboy	J3427on
The Sims™ 2	J3428on
Need for Speed Undercover	J3429on
Pub Sports 2 for 1	J3430on
80's Bundle Pinball Trivial Pursuit	J3431on
Call of Duty: World at War	J3432on
Kakuro/Sudoku	J3433on
Worms 2008	J3434on
X-Ray Scanner	J3435on
The Simpsons: Itchy & Scratchy Land	J3436on
Tiger Woods PGA TOUR 09	J3437on
WWE Smackdown Vs. Raw 2009	J3438on

++ TOP GAMES ++

TETRIS® BLOCKOUT™	J3439on
PAC-MAN	J3440on
SAINTS ROW 2	J3441on
SIMCITY METROPOLIS	J3442on
MONOPOLY WERELDEDITIE	J3443on
BRAIN TESTER 24-PACK	J3444on
MYSIMS™	J3445on
CASINO 12 PACK	J3446on
GHOSTBUSTERS	J3447on
BUGS BUNNY: RABBIT RESCUE	J3448on

MOBIEL KLOKJES(J)

SMS JE KEUZE NAAR 3636

J3449on, J3450on, J3451on, J3452on, J3453on

ZO BESTEL JE:

1. SMS de bestelcode Naar 3636 Bv: H6015on
2. Bevestig je bestelling Bv: H6015ok

Klantenservice: 0900-5262200 (18ct/min) of info@ringtoneking.nl

Meer informatie: Dit is een onderdeel van een abonnementsdienst. Afmelden? sms stopgold naar 3636. Kosten: €0,45 per item (+sms en download kosten) en tegoed voor 20 items (4 ringtones, 4 games en 12 levensvragen/graphics) per week. Ringtoneking werkt volgens de Nederlandse code of conduct voor SMS diensten en is een dienst aangeboden door Lorena Medienagentur GmbH. Karl-Liebknechtstrasse 5. 10178 Berlijn, Duitsland. Ringtoneking biedt entertainment aan voor je mobiel die alleen geschikt zijn voor 16 jaar en ouder of na toestemming van de ouders/verzorgers. Tevens zijn op je bestelling standaard sms kosten en de door de operators in rekening gebrachte download (WAP) kosten van toepassing.